

UNZENSIERTE AUSGABE
Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

€ 4,99 07/03
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD
JETZT MIT
8,5 GBYTE
RIESEN-DVD

Test, Tipps, Tuning

GTA VICE CITY

KARTEN
CHEATS
PATCH

Riesige Spielstadt, heiße Verfolgungsjagden!

MATRIX

HACKER-CODES
PATCH AUF DVD
PROFI-KNIFFE

Action wie im Kino, aber nervige Bugs!

VOLLVERSION
DIE VÖLKER 2
PRACHTVOLLES AUFBAUSPIEL

E3-REPORT
120 MINUTEN VIDEO: 80 SUPER-HITS LIVE!

HALF-LIFE 2

ÜBER 20 MINUTEN SPIELSZENEN!

TOP-DEMOS
EXKLUSIV: UNREAL 2! ELITE FORCE 2 U.V.M.

VORSCHAU


DIE SIMS 2
NOCH WITZIGER ALS TEIL 1
S.T.A.L.K.E.R.
UNGLAUBLICHE 3D-WELTEN
FIFA 2004
MEHR KONTROLLE DENN JE

TEST

COLIN MCRAE 3
TESTFAHRT + DEMO AUF DVD!
RISE OF NATIONS
MICROSOFTS STRATEGIE-JUWEL
F1 CHALLENGE
GRAND PRIX 4 ABGEHÄNGT?

HARDWARE

SCHNÄPPCHEN
HARDWARE GÜNSTIG KAUFEN
GEFORCE FX
VORSCHAU: NEUE TOP-MODELLE
ATHLON 64
TEST: AMD SCHLÄGT ZURÜCK



T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!



Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **299,- €***

Sie sparen **129,98 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter www.telekom.de **Ein Klick für alles**

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Die Glanznummern des Monats

Samstag | 03. Mai 2003

PC Games liefert mit der Ausgabe 06/03 als erstes PC-Spielemagazin eine spezielle Erwachsenen-Version an seine Abonnenten aus – mit ungeschnittenen Videos und Extra-Demos, auch und gerade aus dem Shooter-Lager. Wir freuen uns, dass dieses Angebot auf so große Resonanz stößt. Kleiner Haken: Wenngleich der Abo-Service Zusatzschichten fährt, um der Flut an Änderungsanträgen Herr zu werden, muss trotzdem mancher Leser auf die nächste Ausgabe vertröstet werden. Wir hoffen auf Ihr Verständnis.

Dienstag | 06. Mai 2003

Sie haben Lust auf ein liebevoll gemachtes Aufbau-Strategiespiel? Inklusive Forschung und spannenden Gefechten? Am besten im Fantasy-Gewand? Dann könnte Ihnen **Die Völker 2** gefallen. Die Vollversion gibt's diesmal als Zugabe auf CD und DVD.

Freitag | 09. Mai 2003

Der Blizzard-Vertrieb Vivendi Universal hat mal wieder eine buchstäblich glänzende Idee: Exklusiv bei PC Games gibt's einen Metallic-Sticker zu **Frozen Throne**, dem mit Spannung erwarteten **Warcraft 3**-Add-on. Kleben Sie wohl!

Mittwoch | 14. Mai 2003

Half-Life 2, **Die Sims 2**, **Doom 3**, **FIFA 2004**, **Vampire 2** – Spiele-Perlen und prominente Entwickler, wohin man blickt: Auf der E3 zeigt die Industrie vielen tausend Fachbesuchern, auf welche Highlights wir uns in den kommenden Monaten freuen dürfen. PC Games ist mit vier Redakteuren plus Kamerateam eine Woche lang in Los Angeles vor Ort, um für unsere Leser alle Premieren der weltweit wichtigsten Spiele-Messe einzufangen. Neueste Screenshots, prickelnde Fakten und die traditionellen Genre-Hitlisten finden Sie im E3-Report ab Seite 28, dazu spektakuläre Videos plus Messe-Atmosphäre auf CD und DVD.

Montag | 19. Mai 2003

Die Verlagsleitung gibt grünes Licht: Premiere für die Dual-DVD – das bedeutet die doppelte Menge an Gigabyte für mehr Demos und mehr Videos! Recht so, denn aufgrund der Flut an E3-Film-Souvenirs hätten wir andernfalls viele der ausführlichen Spiele-Vorführungen durch die Entwickler empfindlich beschneiden müssen. Jetzt kommen Sie in den Genuss wirklich aller Highlights – inklusive 20 Minuten **Half-Life 2**. Apropos „beschneiden": Während wir aus Jugendschutzgründen in etlichen Videos an brutalen Stellen ausblenden müssen (was wir zeigen dürfen, zeigen wir), bekommen Abonnenten der Ab-18-Version wirklich alles zu sehen. Können Sie auch haben: Auf Seite 100 sowie im Internet (http://ab18.pcgames.de) erhalten Sie alle Infos.

Montag | 26. Mai 2003

Oft gewünscht, endlich wieder da: eine besonders preisgünstige PC Games für all jene, die auf Datenträger mit Top-Demos und exklusiven Videos verzichten möchten. Die so genannte „Magazin"-Variante gibt's ab dieser Ausgabe überall im Handel.

Viel Vergnügen mit Dual-DVD, Vollversion, dem großen E3-Report und vielen spannenden Tests wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN MÜLLER ...



... Dirk Gooding, Harald Wagner und Heinrich Lenhardt gehören zur PC-Games-E3-Abordnung, die auf der weltgrößten Spielemesse in L.A. für Sie nach den heißesten Spiele-Neuheiten fahndet. Lesen Sie den Messe-Report, die Genre-Hitlisten und Geheimtipps ab Seite 28!

JÜRGEN MELZER ...



... und sein wackeres DVD-Team bereiten sich auf eine lange Nacht vor: Um die E3-Videos rechtzeitig fertig stellen zu können, produzieren Cutter, Sprecher, Programmierer, Redakteure fast rund um die Uhr. Zum Glück steht ein gemütliches Sofa im DVD-Studio.

RALF KUTZER ...



... strahlt bei der Druckfreigabe des PC-Games-DVD-Covers mit seiner schönsten Silber-Miene. Die Tage vor der Kaschierung des Umschlags mit Silberfolie verbrachte der Produktionsleiter fast ununterbrochen mit Druckerei- und Veredelungs-Partnern.

Inhalt 7/2003

Aktuelles

Vorschau



S.T.A.L.K.E.R.
Nicht nur der auf E3-Messepartys ausgeschenkte Wodka stammt aus Russland, sondern auch eines der Action-Highlights: Wir stellen Ihnen den Konkurrenten von **Half-Life 2** und **Far Cry** vor.

Test

AKTUELLES

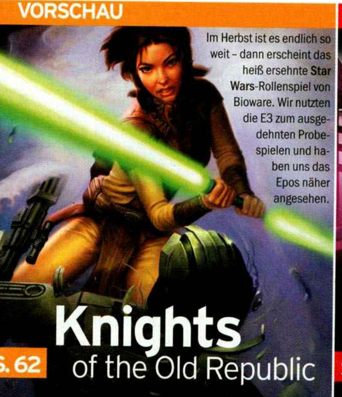


E3 Electronic Entertainment Expo

Vom 14. bis zum 16. Mai wurden in Los Angeles einmal mehr die kommenden Spielehits vorgestellt. PC Games stürzte sich für Sie ins Messegetümmel, um die Spreu vom Weizen zu trennen.

S. 28

VORSCHAU



Im Herbst ist es endlich so weit – dann erscheint das heiß ersehnte **Star Wars**-Rollenspiel von Bioware. Wir nutzten die E3 zum ausgedehnten Probespielen und haben uns das Epos näher angesehen.

Knights of the Old Republic

S. 62

TEST

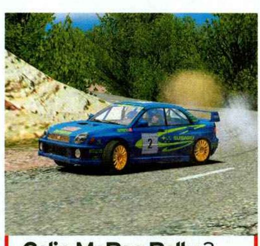


GTA Vice City

Tommy Vercetti will hoch hinaus: Im **GTA 3**-Nachfolger 3 steigt er vom Kleinkriminellen zur ganz großen Nummer auf – knackt das Spiel des Monats die 90-Punkte-Marke?

S. 72

EXTRA: WARCRAFT-3-METALL-STICKER AUF SEITE 35!



Colin McRae Rally 3

Schlittern wie die Profis: Der dritte Teil der erfolgreichen Rallye-Serie will noch einmal alles schneller und besser machen. Machen Sie mit uns eine Testfahrt im umgebauten Ford Focus.

Tipps & Tricks

Hardware

Service



Die **neue Geforce FX** auf dem Prüfstand:

Das wird spannend: PC Games hat die Nvidia Geforce FX 5900 Ultra gegen die Radeon 9800 Pro von Ati ins Rennen geschickt.

TEST

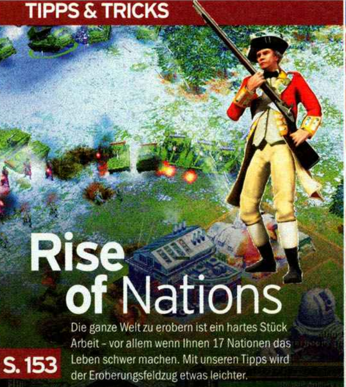


Enter the Matrix

Hervorragendes Action-Adventure oder doch ein Fehler in der Matrix? Wir haben das Spiel zum Film dem Realitätstest unterzogen und mussten eine bittere Pille schlucken.

S. 94

TIPPS & TRICKS



Rise of Nations

Die ganze Welt zu erobern ist ein hartes Stück Arbeit – vor allem wenn Ihnen 17 Nationen das Leben schwer machen. Mit unseren Tipps wird der Eroberungsfeldzug etwas leichter.

S. 153

HARDWARE

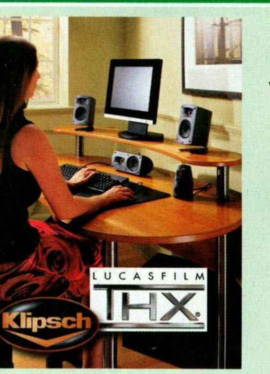


S. 176

Jetzt zählt jeder Euro

Gute PC-Hardware muss nicht teuer sein. Die Preise für alle Komponenten von Grafikkarten bis zum Prozessor fallen stetig. PC Games gibt Ihnen hilfreiche Spartipps beim Hardware-Kauf.

Gewinnen und Mitmachen



Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Weg mit den Kopfhörern und **her mit den teuren Lautsprechern!** PC Games verlost neun High-End-Boxensysteme im Gesamtwert von 2.850 Euro.

Technik-Details
Klipsch Pro Media 2.1

FREQUENZGANG:	31 Hz bis 20 kHz
VERSTÄRKER:	200 Watt
SATELLITEN:	Je 35 Watt pro Box
SUBWOOFER:	130 Watt

7x Pro Media 2.1 je € 250,-

Das Pro Media 2.1 ist ein erstklassiges Stereo-Boxensystem mit eigenem Subwoofer. Durch perfekten Klang verwandelt es Ihren Schreibtisch in ein wahres Hi-Fi-Center. Die THX-zertifizierten Lautsprecher überzeugen durch heftigen Bass, klare Höhen und viel Klangvolumen. Ganz gleich, ob Sie am PC nun Filme schauen oder Ihre Zeit mit PC-Spielen verbringen – das Pro Media 2.1 lässt sich bequem über die Bedienelemente an einer Satellitenbox steuern. Ein- und ausgeschaltet wird das komplette System über den Subwoofer.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGGEWINNSPIEL KLIPSCH**" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).

*Tarif gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel | **davon 12 Cent Vodafone-Leistung



Technik-Details
Klipsch Pro Media 5.1

FREQUENZGANG:	25 Hz bis 20 kHz
VERSTÄRKER:	500 Watt
SATELLITEN:	Je 60 Watt pro Box
SUBWOOFER:	200 Watt

2x Pro Media 5.1 je € 550,-

Das Pro Media 5.1 zeigt sich im gewohnt edlen Klipsch-Design und verfügt im Gegensatz zum Pro Media 2.1 über eine Kabelfernbedienung. Damit steuern Sie nicht nur die Bass-Intensität, sondern auch die Gesamtlautstärke sowie die hinteren Satelliten. Von den sage und schreibe 500 Watt Effektivleistung gehen jeweils 60 Watt an die fünf Satelliten und die restlichen 200 Watt versorgen den Subwoofer. Die Satelliten und auch der magnetisch abgeschirmte Center-Lautsprecher verwenden die Klipsch-MicroTraxtrix-Technik, um naturgetreue Höhen darzustellen.

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **PCGGEWINNSPIEL KENNWORT**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:



UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 23. Juni 2003)

PC-Games-Charts (Seite 22)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGCHARTS *LIEBLINGSSPIEL***“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).

PC Games Most Wanted (Seite 24)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGMOSTWANTED *SPIELENAME***“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).

GEWINNSPIEL (Teilnahmeschluss ist der 1. Juli 2003)

5x Enter the Matrix



Und so machen Sie mit: Loggen Sie sich einfach mit Ihrem Handy in unser SMS-Gewinnspiel ein und schicken Sie uns eine Kurzmitteilung mit dem Inhalt „**PCGGEWINNSPIEL MATRIX**“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).

Gewinnspiel knacken, Matrix hacken

In Kooperation mit PC Games verschickt Amazon.de **Enter the Matrix**-PC-Spiele an fünf unserer Leser.



Mit **Matrix Reloaded** kehrt der Kult auf die Kinoleinwände zurück: Pünktlich zum Start des zweiten Teils können Gamer **Enter the Matrix** bei Amazon.de bestellen und erhalten das PC- und Konsolen-Spiel versandkostenfrei nach Hause geliefert. Mit dem Spiel zum zweiten Teil des Kultfilms können Gamer seit 15. Mai selbst spektakuläre Martial-Arts-Nahkämpfe, atemberaubende Stunts und actiongeladene Feuergefechte erleben. Außerdem gibt es 60 Minuten exklusive für das PC- und Konsolen-Spiel gedrehte Realszenen mit den Original-Darstellern (Text von Amazon.de).

*Tarif gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel | **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!



Die ersten Gewinner stehen bereits fest.
Im Monat April haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Michael Berkhahn aus Schwanebeck

Die Sony PlayStation 2: Tim Seibel aus Hermannsburg



Den Nintendo GameCube: Marcus Salzmann aus Niesky

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Thomas Welter aus Königswinter

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Ab sofort befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, ein Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.


Nur kurz rein ...
Tiscali
DSL by Call.
Highspeed ohne
Grundgebühr.
Nur 1,19 Cent
pro Minute.*

... oder gar nicht mehr raus?

Tiscali DSL Flat.

Der Turbo fürs Internet. Nur 19,99 € im Monat.*



Jetzt wechseln! www.tiscali.de/dsl

TBWA\

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



PC-Festspiele: Die E3 im **Half-Life 2**-Fieber

Splinter Cell, Yager und Halo zuerst für Xbox, GTA Vice City zuerst für PlayStation 2: Manchmal, aber nur manchmal sind diese verflixten Konsolen buchstäbliche Spaßbremsen für PC-Spieler. Doch die E3 als gigantische Spiele-Kristallkugel belegt: Drei Viertel aller Spiele, auf die es sich zu warten lohnt, erscheinen entweder exklusiv für PC, zuerst für PC oder ziemlich zeitgleich mit anderen Versionen. Es deutete sich schon frühzeitig an: Zu Beginn der Berufszocker-Zusammenrottung hielten die drei Konsolen-Schrauber leidlich enthusiastische Pressekonferenzen ab, senkten turnusgemäß Preise (wegen des großen Erfolges, is' klar), machten böse Scherze über die Konkurrenz und verkündeten Ich-mag-dich-ich-mag-dich-nicht-Allianzen. Xbox-Besitzer mussten verstört zur Kenntnis nehmen, dass Electronic Arts Online-Spiele im Konsolen-Bereich exklusiv für Sony entwickelt – das komplett Microsoft-gesteuerte und -abgerechnete Xbox-Live-System schmeckt EA ganz und gar nicht. FIFA 2004 mit der Xbox übers Netz? Pustekuchen. Das meiste Adrenalin bei den Besuchern vermochte da noch Sonys PSP auszuschütten, ein pfiffiger Game-Boy-Alt-Aussehe. Die E3 entwickelte sich zu PC-Festspielen: Wenn sich der Smalltalk von Entwicklern und Journalisten nicht gerade um Half-Life 2 drehte („Wahnsinn, ich dachte, ich fall tot um ..."), dann eben um Sims 2. Oder um Doom 3. Oder um Rome: Total War. Und: Hinter verschlossenen Türen sahen wir Kracher, zu denen wir Ihnen unter Androhung maximaler Schmerzen allenfalls verraten dürfen, DASS sie existieren – etwa Max Payne 2. Indes, wir wollen nicht ungerecht sein: Selbstverständlich gab es auch einige hübsche Konsolen-Neuheiten in L.A. zu sehen – Mario Kart, Metal Gear Solid 3, Halo 2, Gran Turismo 4. Manchmal, ja manchmal könnt' man tatsächlich ein bisschen neidisch werden auf Leute, die solche Schätzchen auf einer 200-Euro-Kiste spielen. Aber eben nur manchmal ... und längstens, bis man Half-Life 2 gesehen hat – zum Beispiel auf der PC-Games-DVD!

PETRA MAUERÖDER

PIRATES!

Sid Meier wieder auf Kaperfahrt



PODIUM Schon am ersten Tag der E3 luden Atari und Firaxis zur Pressekonferenz, auf der Sid Meier die Pirates-Neuauflage enthüllte.

Spieldesign-Seebär Sid Meier wird rückfällig. 1987 veröffentlichte Microprose seinen Klassiker **Pirates** für den Commodore 64, 2004 soll (endlich) der offizielle Nachfolger am PC auslaufen. Möglich macht's ein Kooperations-Deal zwischen Meiers Entwicklungsstudio Firaxis und Publisher Atari, der theoretisch auch PC-Sequels anderer Klassiker aus Microprose-Tagen erlaubt, darunter **Silent Service**, **Gunship** und **Colonization**. Derzeit wird aber nur an der **Pirates**-Neuauflage gearbeitet. Die lang anhaltende Beliebtheit seines Frühwerks erklärt Meier mit dessen offener Spielwelt und dem nichtlinearen Ablauf: „**Pirates** war ein genreübergreifendes Hybrid-Spiel, auch wenn uns das damals gar nicht so recht bewusst war." Beim neuen **Pirates** (das keine „2" am Ende des Namens hat) erwartet Sie eine Neuinterpretation mit ausgebauter Rollenspiel-Komponente. Der 80er-Jahre-Look wird in seinem nassen Grab gelassen, eine 3D-Grafik-Engine soll vor allem die Action-Sequenzen aufmöbeln.

INTERVIEW MIT SID MEIER

PC Games: Sid, du selbst bezeichnest das nächste **Pirates** nicht als Fortsetzung, sondern als Neuinterpretation. Welche Elemente wollt ihr denn im Vergleich zur Vorlage stärker betonen?

Meier: „Wir werden die Rollenspiel-Aspekte vertiefen. Es gab in dieser historischen Zeitspanne jede Menge aufregende Charaktere, Adelige, Priester und so weiter. Vieles davon konnten wir im ersten Spiel nicht berücksichtigen und hielten es damals eher simpel. Mit 3D-Grafik lassen sich vor allem die Seeschlachten und Schwertkämpfe viel besser machen. Das Originalspiel enthielt außerdem nur fünf Szenarien; wir haben jetzt die Gelegenheit, mehr Schauplätze zu integrieren, die sich auf bestimmte spielerische Elemente fokussieren."

PC Games: Der nichtlineare Charakter der Spielwelt bleibt erhalten?

Meier: „Eine der Stärken von **Pirates** war immer, dass man seine eigene Story schreibt, dass man überall hinsegeln und eigene Entscheidungen treffen kann. Diese Offenheit ist etwas, was wir beim neuen Spiel ebenso erhalten werden wie den Karriere-Aspekt."



SID MEIER, Chef der Firaxis Studios und Entwicklungsleiter für Pirates.

PC Games: Welches andere deiner Alt-Spiele würdest du gerne mit einer Neuauflage bedenken?

Meier: „Wir haben viele Anfragen von Spielern nach neuen Versionen einiger unserer Klassiker erhalten. Im Moment ist **Pirates** das interessanteste Spiel für eine Neuauflage. Für die Zukunft haben wir viele Möglichkeiten, aber im Moment planen wir konkret noch keinen weiteren Titel."

PC Games: Nervt diese Oldie-Verehrung dich eigentlich langsam?

Meier: (lacht) „Oh nein, ich liebe es, wenn die Leute über **Pirates** reden. Es ist ja nicht so, dass wir die alten Titel ständig immer wieder machen. Aber jetzt scheint die Zeit reif für ein neues **Pirates** zu sein, wir hatten wirklich lange damit gewartet. Bei Firaxis werden wir weiterhin auf eine Mischung aus Klassiker-Neuauflagen und frischen Spielen wie zuletzt **Sim Golf** achten."

DIE MATRIX ONLINE

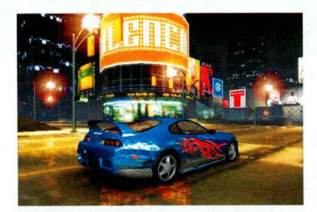
Morpheus und Neo im Internet

Die Matrix hat Sie! Zumindest könnte das im Frühjahr 2004 der Fall sein, dann veröffentlicht Ubi Soft nämlich **Die Matrix Online**. Im Gegensatz zum aktuellen Spiel mit Lizenz der Wachowski-Brüder wird **Matrix Online** nicht parallel zu einem der Filme, sondern in der Zeit nach dem letzten Teil der Trilogie (**Revolutions**, Kinostart November 2003) spielen. Im bekannten **Matrix**-Stadtszenario sollen neben Charakterentwicklung vor allem die coolen Kung-Fu-Manöver und Spezialfähigkeiten im Vordergrund stehen. Einen Eindruck davon gibt unsere Video-Vorschau auf Heft-CD und -DVD.



NEED FOR SPEED 7: UNDERGROUND

NfS wieder mit Karrieremodus



Wo früher McLaren, Ferrari und Porsche waren, fährt man jetzt Mitsubishi, Toyota und Subaru: Im siebten **Need for Speed**-Teil (Entwickler: EA Black Box) treten Sie vorwiegend in schnittigen Nippon-Rennwagen an. Im Laufe des erweiterten Karrieremodus kann man die Schlitten kräftig mit authentischen Tuning-Teilen von Bilstein, Holley, Injen, Sparco und anderen renommierten Zubehörherstellern aufmotzen.

BALDUR'S GATE 3

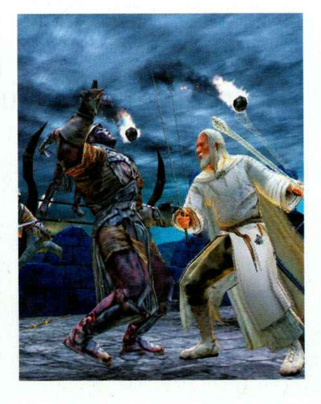
Gerüchte über dritten Teil

Im Internet kursieren derzeit Gerüchte über **Baldur's Gate 3**. Angeblich habe man den Titel auf internen Release-Listen von Atari (ehemals Infogrames) entdeckt. Eine offizielle Ankündigung gab es nicht. Auch Bioware, die Entwickler der ersten beiden Teile, streiten die Existenz eines Nachfolgers ab.

HERR DER RINGE 2

Die Rückkehr des Königs

Teil 2 der **Herr der Ringe**-Trilogie hält sich stark an die Buch- und Filmvorlage: In **Die Rückkehr des Königs** steuern Sie Gandalf, Legolas, Aragorn, Gimli, Sam und Frodo plus zwei geheime Charaktere durch bekannte Orte wie Minas Tirith oder dem Schwarzen Tor. Bekannt werden Kennern der Vorlage auch die Gegner vorkommen, darunter beispielsweise Shelob, der Witch King oder Oberbösewicht Sauron. Die Charaktere sind nicht nur im Schwertkampf und in der Magie geschult, sondern können auch springen, Katapulte benutzen oder Steine werfen. Für das Spiel konnte man Original-Schauspieler als Sprecher gewinnen. Erscheinungstermin: Herbst 2003.



America 2: Gewinnspiel

Data Becker veranstaltet auf der offiziellen Homepage zu America 2 (www.america-ii.com) ein Gewinnspiel. Wer drei Wild-West-Persönlichkeiten identifizieren kann, hat die Chance, mit seinem Porträt als Charakter in dem Echtzeit-Strategiespiel verewigt zu werden. Teilnahmeschluss: 20.06.2003.

Raven Shield: Add-on

Ubi Soft plant eine Erweiterung zum Taktik-Shooter Raven Shield. Auf das Rainbow-Team wartet eine neue Kampagne mit acht Missionen in Italien, Griechenland und Kroatien. Außerdem gibt es sieben zusätzliche Waffen, fünf Mehrspielerkarten und neue Multiplayer-Modi.

Anno 1503 fürs Handy

In Zusammenarbeit mit Sunflowers will der Handy-Spiele-Entwickler Elkware eine stark abgespeckte Umsetzung des Aufbau-Hits Anno 1503 für Mobiltelefone wagen. Schon im Sommer soll die Neufassung für Siemens-Telefone (C55, S55, SL55, M55 und SX1) erscheinen, später soll sie für alle Java-fähigen Handy-Modelle erhältlich sein.

Warlords 4

SSG arbeitet am vierten Teil der Warlords-Reihe. Kernstück soll ein komplett neues Kampfsystem werden, das entfernt an das Sammelkartenspiel Magic: the Gathering erinnert. Die schon im Vorgänger herausragenden Helden sollen noch stärker werden und mit ihren magischen Fähigkeiten die Gefechte entscheidend beeinflussen. Geplanter Termin: Winter 2003.

Playboy: The Mansion

Eines der witzigsten Spiele der E3 war Playboy: The Mansion. Sie schlüpfen in die Rolle von Hugh Hefner höchstpersönlich, seines Zeichens Gründer des Erotik-Imperiums. Ihr Job: Bauen Sie eine Traumvilla und schmeißen Sie die wildeste Party aller Zeiten. Nebenbei kümmern Sie sich um die Playboy-Produktpalette – schließlich kostet Feiern Geld. Leider hoppeln die Hasen erst 2004.

Das Reich 2005

Nachdem sie sich vom Y-Project endgültig verabschiedet haben, werkeln die Kölner Joylabs nun an Das Reich 2005. Der Ego-Shooter wird anders als Y-Project nicht mehr die Unreal-Engine verwenden und soll an authentischen europäischen Schauplätzen spielen.

Was macht eigentlich ... Pendulo?

Felipe Gomez Pinilla – der Mann mit diesem wohlklingenden Namen ist Chef der Pendulo Studios, den Entwicklern des jüngsten Point&Click-Adventure-Meilensteins Runaway. Mit uns spricht der charismatische Spanier über seine Adventure-Leidenschaft, wie alles bei den Pendulo Studios begonnen hat und über die letzten Konzepte von Konkurrent Lucas Arts.



PC Games: Vor ungefähr einem halben Jahr habt ihr in einem Interview gesagt, dass ihr gerne ein weiteres Adventure mit Brian und Gina machen würdet? Habt ihr bereits mit der Konzeption/Produktion begonnen?

Pinilla: „Noch haben wir nicht wirklich mit der Arbeit angefangen, aber wir befassen uns schon mit ersten Ideen und technischen Möglichkeiten. Na ja, so ist es nun mal. Am Anfang steht immer eine Idee – somit haben wir ja eigentlich schon angefangen."

PC Games: Welche Genres außer dem Point&Click-Adventure spielt ihr hauptsächlich?

Pinilla: „Ich persönlich spiele nur Adventures, Rafa zum Beispiel spielt gerne mal eine Runde **Jak and Dexter**, für mehr blieb uns die letzen Monate auch kaum Zeit, da wir mit **Runaway** voll und ganz beschäftigt waren."

PC Games: Wollt ihr in Zukunft auch Spiele anderer Genres als das klassische Adventure entwickeln? Vielleicht eine Art **Tropico** auf der Insel aus dem **Runaway**-Abspann?

Pinilla: „Oh, eine nette Frage. Lust hätten wir schon einmal, etwas Neues auszuprobieren, aber wie heißt es doch so schön bei euch in Deutschland: Schuster, bleib bei deinen Leisten. Wir bleiben lieber dem Adventure treu."

PC Games: Wie seid ihr darauf gekommen, Spiele zu entwickeln und welche Schwierigkeiten haben sich dabei für euch ergeben?

Pinilla: „Wir waren alle Spieler, die ihren Horizont ein wenig erweitern wollten. Jeder von uns hat so ein Steckenpferd gefunden, ob nun Programmierung, Grafik oder Story. Letzten Endes drehten sich immer alle Probleme um die Finanzierung der Projekte. In diesem Genre müssen damit wohl alle kämpfen."

PC Games: Was haltet ihr von Lucas Arts' Plan **Sam & Max 2** komplett 3D zu machen? Wäre so was für euch auch denkbar?

Pinilla: „Die Pläne von Lucas Arts, auf 3D umzuschwenken und dem Genre eines neues Gesicht zu geben, möchten wir lieber nicht kommentieren. Ich denke, das ist ihr persönliches Projekt und sie werden sich sicher etwas dabei gedacht haben. **Runaway** in 3D ... machbar mit Sicherheit, aber wäre es dann auch noch spielbar? Spaß beiseite: Wenn wir einen Weg gefunden haben, 3D sinnvoll einzusetzen, werden wir es tun."



SPLINTER CELL 2

Sam Fisher mit Multiplayer

Ubi Soft schickt Sam Fisher Anfang 2004 im **Splinter Cell**-Nachfolger „Pandora Tomorrow" (vorläufiger Untertitel) erneut auf Pirsch. Besonderen Wert legt das Entwicklungsteam auf ein noch umfassenderes Spielgefühl: Spektakulärere Action soll Kino-Feeling aufkommen lassen, zudem wird speziell die Umgebungsdarstellung authentischer sein. Interessant: Diesmal wird auch ein Multiplayer-Modus integriert.

EVIL GENIUS

Strategie von Elixir – ohne Demis Hassabis

Molyneux-Zögling Demis Hassabis tritt von seinem Posten als Vorstandsvorsitzender von Elixir zurück. Das Naturwissenschaftsgenie bleibt den Briten jedoch als Creative Director erhalten. Von dieser Personalie unbeeinträchtigt wird das Aufbau-Strategie-Projekt **Evil Genius** weiter vorangetrieben. In der Superagenten-Parodie übernehmen Sie die Rolle eines klassischen Bösewichts (nach dem Vorbild von Dr. Evil, Dr. No, Goldfinger und so weiter) mit dem Ziel, ein weltumspannendes Imperium zu errichten.



UNREAL 2004

UT-Upgrade mit Fahrzeug-Fights

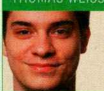


Die wohl wichtigste Neuerung heißt Onslaught. Dahinter verbirgt sich ein völlig neuer Modus, in dem die Teams ähnlich wie in **Halo**, **Battlefield 1942** oder **Tribes 2** auf Fahrzeuge zurückgreifen können. Weiterhin gibt es drei zusätzliche Rassen: Untote, Skaarj und Roboter. Ansonsten wird vor allem bereits veröffentlichtes Material wie Maps, Mutatoren und Patches enthalten sein, außerdem sämtliche bislang verfügbaren Modi. Für Besitzer der Vorversion plant Atari übrigens eine Upgrade-Möglichkeit für einen geringeren Betrag. **UT 2004** erscheint bereits im Herbst.



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
World War 2 (USK 16)
• Das intuitive Interface ermöglicht einfache oder komplexe Stragtegien!
• Ein abwechlungsreiches Skript versorgt den Spieler mit interessanten Hintergrund- Details
• Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler über LAN oder Internet
PC CD-ROM
WORLD WAR II
FRONTLINE COMMAND
44.-€
SIMS Megastar AddOn (USK o.A.)
Die Sims Megastar ebnet den Sims den Weg zu Ruhm - oder Schande! Eine brandneue "Studio-Stadt", in der die Sims ihr Glück im Film- und Musikbusiness oder der Welt der Mode versuchen können!
PC CD-ROM
Voraussichtlich ab 4.6. 2003 erhältlich!
Die Sims
megastar
ERWEITERUNGSPACK
29.-€
Enter the Matrix (USK 16)
Mit diesem Titel kommt ihr der Wahrheit näher als je zuvor! Enter the Matrix featured alles, was den ersten Teil des Films ausgemacht hat: Actiongeladene Feuergefechte, spektakuläre Martial Arts Nahkämpfe, atemberaubende Stunts usw.
PC CD-ROM
ENTER THE MATRIX
ATARI
44.99 €
PC CD-ROM
grand theft auto
vice city
GTA Vice City deutsch
(USK 16)
Grand Theft Auto Vice City.
Mit noch besserer Grafik und Sound, verbesserter Steuerung sowie umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten.
Willkommen in Vice City.
Willkommen in den 80er Jahren!
47.-€
Hot stuff!
Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

MEINUNG
THOMAS WEISS



Kommen mehr Online-Rollenspiele, als es Spieler gibt?

Man muss schon tief Luft holen, um alle angekündigten Online-Rollenspiele in einem Atemzug zu nennen: Matrix Online, Final Fantasy 11, Mythica, World of Warcraft, Star Wars Galaxies, Horizon, Shining Lore Online, Middle-Earth Online, Mythica, Lineage 2, Dragon Empires, City of Heroes, Dungeons & Dragons Online, Everquest 2, Imperator, Eve Online, Ryzom, Darkfall ... Wahrscheinlich fehlt da noch die Hälfte. Jetzt sind nicht besonders viele Gehirnwindungen notwendig, damit man auf die Frage kommt: Wer soll das alles spielen? Oder besser: Wer um Himmels willen soll denn das alles spielen! Online-Rollenspiele fressen immerhin etwas, wovon kein Mensch (mit Ausnahme von Germanistik-Studenten und Rentnern) ausreichend hat, nämlich Zeit. Vergessen darf man auch nicht, dass bereits gespielt wird: Everquest, Dark Age of Camelot und Ultima Online haben insgesamt in etwa 800.000 Abonnenten, von den Leuten, die mit Anarchy Online und Shadowbane beschäftigt sind, ganz zu schweigen. Das ist viel. Dennoch gab es auf der E3 nie mehr Ankündigungen. Dabei sollte vor allem Electronic Arts den Entwicklern als Abschreckung dienen. Die Firma musste bereits die hochgelobte, aber größtenteils ignorierte Rennspiel-Simulatuion Motor City Online einstellen. Auch zu Earth & Beyond häufen sich derzeit die Gerüchte, die andeuten, dass es das Weltraum-Rollenspiel nicht mehr lange machen wird. Selbst Die Sims, für gewöhnlich ein absolut sicherer Verkaufshit, floppte in der Online-Variante fürchterlich – und soll als Folge für den europäischen Markt eine Generalüberholung erfahren. Ob sich das überhaupt noch lohnt? Derzeit sind etliche Entwickler dabei, entweder sich selbst oder den Markt zu überschätzen. Natürlich wachsen Spielerzahlen, aber eben nicht so schnell, wie die Spiele nachkommen. Sony ist bereits vorsichtiger geworden und stellte das Online-Rollenspiel Sovereign nach langen viereinhalb Jahren Entwicklungszeit ein, bevor es mehr Schaden anrichten konnte. Und der Rest? Der wird spätestens dann schlucken, wenn die ganz großen Titel auf den Markt kommen; Spiele wie Blizzards World of Warcraft und Sonys Star Wars Galaxies. THOMAS WEISS

INTERVIEW MIT ELECTRONIC ARTS

„Wir wollen die **Indizierung rückgängig** machen."

PC Games: Electronic Arts hat gegen die überraschende Indizierung von **C&C Generals** vor rund zwei Monaten Klage eingelegt. Welche Ziele verfolgen Sie mit dieser Klage?

Intat: „Im Wesentlichen wollen wir die Indizierung rückgängig machen. Außerdem streben wir eine Beurteilung auf der Grundlage nachvollziehbarer Kriterien an, insbesondere, um eine größere Rechtssicherheit zu erreichen. Schließlich wollen wir auch das Image der Branche und unserer Kunden verteidigen, denen unterstellt wird, dass sie mit einem so anspruchsvollen Strategiespiel, das vom intellektuellen Anspruch her Schach gleichzusetzen ist, ein kriegsverherrlichendes Produkt konsumieren."



DR. JENS UWE INTAT ist Central Region-Geschäftsführer von Electronic Arts.

PC Games: Wie schätzen Sie denn die Erfolgsaussichten ein?

Intat: „Sehr hoch. Das Urteil ist weder für sich genommen, noch im Vergleich zu anderen Produkten nachzuvollziehen."

PC Games: Wie groß ist der wirtschaftliche Schaden, der EA durch die Indizierung entsteht?

Intat: „Wir haben glücklicherweise eine so umfassende Produktpalette, dass uns die Indizierung eines einzelnen Titels nicht fühlbar trifft."

PC Games: Gab es außergerichtliche Lösungsmöglichkeiten?

Intat: „Wenn die BPjM ein Produkt erst einmal indiziert hat, kann man dagegen nur noch vor dem Verwaltungsgericht angehen. Außergerichtliche Möglichkeiten wie zwischen privaten Parteien gibt es da nicht."

SILENT HILL 3

Horror im Oktober



Bereits für Oktober dieses Jahres ist die PC-Umsetzung des Horror-Spiels **Silent Hill 3** geplant. Der Titel soll sich auf dem PC positiv vom PlayStation-2-Original abheben: Neben hochauflösenderen Texturen wird es eine jederzeit verfügbare Speicherfunktion geben. Zum Spiel selber: Diesmal steuert der Spieler ein Mädchen namens Heather durch die Albtraumwelt. Der Nebel, von vielen in Teil 2 kritisiert, hat sich verzogen. Auch in Sachen Monster-Design nahmen sich die Entwickler die Kritik der Fans zu Herzen: Es soll viel mehr gegnerische Kreaturen geben, für die man jeweils ganz eigene Strategien benötigt.

SIM CITY 4 RUSH HOUR

Sim Stau



Rush Hour heißt das erste Add-on zu Electronic Arts' Städtebausimulation **Sim City 4**. Wie der Name vermuten lässt, ist die Verkehrsplanung der Kern der Erweiterung. Sie binden Kleinstädte ans Schienennetz an, spüren Verkehrshindernisse auf und beseitigen sie oder bauen den öffentlichen Nahverkehr aus. Die Routenplanung Ihrer Sims übernehmen auf Wunsch Sie selbst. 50 neue Gebäude wie historische Bahnhöfe und Seehäfen und zahlreiche neue Fahrzeuge komplettieren die **Rush Hour**.





GENIUS AT PLAY™

colin mcrae rally 3™

PC-SPEZIALIST Game-Tower

AMD Athlon™ XP 2800+

• AMD Athlon™ XP Prozessor 2800+ mit QuantiSpeed™ Architektur • Markenmainboard mit 3 x PCI, 1 AGP, 2 x DIMM, USB 2.0 • Schneller 512 MB DDR-RAM Arbeitsspeicher • Grafik powered by RADEON™ 9500 mit 128 MB, TV-Out und DVI • 80 GB Markenfestplatte – noch mehr Platz für Ihre Daten und Videos • Schnelles 16x DVD-Laufwerk • Zukunftssicherer 4x DVD+R/RW Brenner • Sound onboard • Netzwerk onboard (macht diesen PC DSL fähig) • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung

999,-

Servicekauf möglich: 24 x 47,- Euro*

Symbolfoto





DVD

PC® SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Imaging // Video & DVD // Music

...einfach sympathisch!

Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/5 30 00 • 08060 Zwickau, fon 03 75/5 89 99-0 • **NEU** 09126 Chemnitz, fon 03 71/4 44 65-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 1 62 25 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 0381/6 86 68 80 • **NEU** 18273 Güstrow, Am Eicheneck 6, fon 0 38 43/22 70 00 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • 21680 Stade, fon 0 41 41/54 16-00 • 22525 Hamburg, fon 0 40/4 71 10-20 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24-0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61• 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 61 30 • **NEU** 32758 Detmold, fon 0 52 31/6 16 19-3 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/50 01 00 **XL** • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 **XL** • 34125 Kassel, fon 05 61/57 98 99-0 • 34497 Korbach, fon 0 56 31/5 01 69-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/28 10 40 **XL** • **NEU** 39110 Magdeburg, fon 03 91/7 27 39-0 • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 02 21/34 80 20 • **NEU** 52351 Düren, Kölner Landstrasse 172 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/36 05 60 • 57078 Siegen, fon 02 71/8 80 91-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 **XL** • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/7 21 80 • 63067 Offenbach, fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/9 83 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/48 96 60 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89/71 06 68-0 **XL** • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 0 81 61/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/41 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57 0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/95 51 20 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 51 60 • 94036 Passau, fon 08 51/4 90 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/79 55-00 • 95448 Bayreuth, fon 09 21/7 85 18-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/42 74 60 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/31 61 54-1 **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** 09126 Chemnitz, sysWare Häßler & Thon GbR, fon 03 71/4 01 31 10 • 29614 Soltau, Humpert Computer, fon 0 51 91/7 00 40 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 48231 Warendorf, Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 25 81/9 68 09 • 54568 Gerolstein, Copyfax W & P GmbH, fon 0 65 91/95 35-0 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 82515 Wolfratshausen, PC Profi Timo Bastug, fon 0 81 71/48 98 36 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

Ultima X
Leider nicht auf der Spielemesse E3 zu sehen war Ultima X. So soll der Titel des Nachfolgers von Ultima Online lauten, an dem Electronic Arts angeblich bereits seit einem Jahr im Stillen arbeitet. Bislang einziges bekanntes Detail: Ultima X soll die Unreal-Warfare-Engine verwenden.

Shadow Ops: Red Mercury
Die Zombie Studios programmieren für Atari Shadow Ops: Red Mercury. Der Militär-Shooter soll nächstes Jahr Splinter Cell 2 und Metal Gear Solid 3 Paroli bieten und sich vor allem durch einen hohen Realismusgrad auszeichnen. Für die Grafik sorgt die aktuelle Unreal-Engine.

Civilization 3: Conquests
Nachdem das erste Add-on Conquer the World Civilization 3 den Mehrspielermodus brachte, spricht die zweite Erweiterung mit dem Namen Conquests vor allem Allein-Herrscher an. Eine Solo-Kampagne mit historischen Konflikten wie dem Zweiten Weltkrieg sowie acht frische Völker, Einheiten und Weltwunder stehen auf dem Programm.

Dark-Age-of-Camelot-Add-on
Mythic kündigte das zweite Add-on zum Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot an. Es trägt den Untertitel Trials of Atlantis und wird sich um die sagenumwobene Unterwasserstadt drehen. Neu eingeführt werden so genannte Master-Levels und drei neue Rassen. Termin für US-Version: Ende Oktober 2003.

Doom 3 ohne Reznor
Trent Reznor zeichnet nicht mehr für die Musikuntermalung von Doom 3 verantwortlich. Der Grund: Die Entwicklung sei nicht so schnell wie erwartet vorangegangen. Jetzt arbeitet er weiter an einem neuen Nine-Inch-Nails-Album, die alten, bereits für das Spiel komponierten Tracks entfallen.

Sony attackiert Nintendo
Konsolen-Marktführer Sony vergrößert die PlayStation-Familie: Mit dem Handheld PSP wollen die Japaner Nintendos Game Boy Konkurrenz machen. Anstelle von Modulen kommen die Daten von einer Art Mini-DVD.

Axis & Allies
In Zusammenarbeit mit Atari werkeln die Timegate Studios zurzeit an einem neuen Axis-&-Allies-Titel mit dem (vorläufigen) Namen RTS: In Echtzeit erhalten Sie Kontrolle über Land-, See- und Lufttruppen der Zweiten-Weltkriegs-Parteien.

PARAWORLD

Fantasy meets Jurassic Park

Das Berliner Studio SEK, Erfinder der Aufbau-Zwerge Wiggles, enthüllte auf der E3 ein neues Projekt: **ParaWorld** (Arbeitstitel) entführt Sie in ein Paralleluniversum, in dem Riesenechsen und Menschen existieren. In der unglaublich detaillierten, dreidimensionalen Welt mit rund 25 verschiedenen Landschaften und fünf Klimazonen werden Sie mit drei sehr unterschiedlichen Stämmen (unter anderem Nordländer und Afrikaner) Echtzeit-Schlachten schlagen, Dinos züchten und erlegen und malerische Dörfer erbauen. Statt auf anonyme Truppenmassen setzen die Entwickler auf einige wenige dutzend Einheiten mit Persönlichkeit, die Erfahrung gewinnen, befördert werden und sich spezialisieren; beispielsweise wird es keine Trennung zwischen Arbeitern und Kämpfern geben. Den gewöhnlichen Kriegern werden Helden zur Seite stehen, ähnlich wie in **Warcraft 3**, die neue Erfindungen im Technologiebaum freischalten. SEK und Publisher Sunflowers (**Anno 1503**) hoffen auf eine Veröffentlichung Mitte 2004.

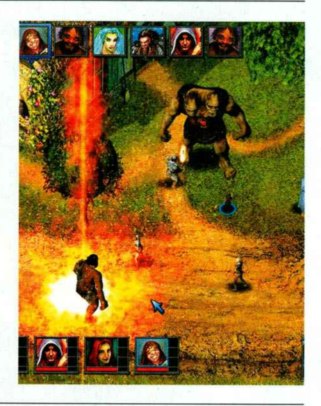
WINGS OF HONOUR

Der **Rote Baron**

Nachschub für das darbende Simulationsgenre: City Interactive putzt den berühmten Fokker Dreidecker und andere Maschinen des Ersten Weltkriegs für **Wings of Honour** heraus, das noch im Herbst diesen Jahres erscheinen soll. Die Warschauer Entwickler bezeichnen ihr Spiel als Abenteuer-Simulation und wollen mit vereinfachten Flugkontrollen auch Genre-Neulinge begeistern.

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Kerker und Drachen



Gleich zwei neue Spiele im ehrwürdigen Universum von **Dungeons & Dragons** förderte die E3 zutage. Aus dem **Temple of Elemental Evil** gab es erste bewegte Bilder. Das Rollenspiel im Stil von **Baldur's Gate** stammt von Troika Games (**Arcanum**) und schickt den Spieler mit einer fünfköpfigen Party (plus bis zu drei NPCs) auf Monsterjagd, erstmals mit der Edition 3.5 des Regelsets. Geplanter Veröffentlichungstermin: schon im Herbst. Auf **Dungeons & Dragons Online** müssen Rollenspielfans noch etwas länger warten. Obwohl bei Turbine Games (**Asheron's Call 2**) über 100 Mitarbeiter an dem Massively-Multiplayer-Spiel werkeln, wird es nicht vor 2005 zu haben sein.

ADVENT RISING

Spiel von **Orson Scott Card**



Majesco kündigte den ersten Teil einer neuen Spiele-Trilogie an, die in Zusammenarbeit mit dem Science-Fiction-Schriftsteller Orson Scott Card (**Ender Wiggins**-Saga) entsteht: Im Action-Adventure **Advent Rising** schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Gideon Wyeth, der den Kampf gegen die außerirdischen Seeker aufnimmt, um die Erde vor dem Untergang zu bewahren. Grafikmotor ist die aktuelle **Unreal Warfare**-Engine. Zeitgleich mit dem Spiel soll auch ein neuer Roman von Orson Scott Card erscheinen, der auf dem Action-Adventure basiert.

T-Online Game on Demand

Nach Splinter Cell bietet T-Online weitere Titel über das Verleihsystem Game on Demand an: Rayman 3 und Anno 1503 können für sieben Euro pro Woche per Download gemietet werden.

Knights of Honor

Geschickte Feldzüge, blühende Wirtschaft und kluge Diplomatie sind die Voraussetzungen für ein florierendes Königreich im Mittelalter-Strategiespiel Knights of Honor. Besondere Bedeutung kommt Rittern und Königen zu, die mit Spezialfähigkeiten wie Führung Ihre Truppen verstärken. Release: Mitte 2004.

Painkiller

Die polnischen Entwickler von People Can Fly arbeiten am Ego-Shooter Painkiller. Das Spiel orientiert sich inhaltlich stark an Serious Sam (Massenschlachten mit dutzenden von Monstern), wirkt aber düsterer, erwachsener und blutiger.

Galactic Civilizations

Für das Weltraumstrategiespiel soll es im Sommer ein kostenloses Add-on geben, das ein neues Volk, neue Anomalien, neue Ereignisse und zahlreiche Detailverbesserungen, etwa am Technologiebaum oder am Schwierigkeitsgrad, bringt.

S.T.A.L.K.E.R. stalkt später

Kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt, dass der russische Rollenspiel-Shooter S.T.A.L.K.E.R. erst im September 2004 statt im Winter dieses Jahres erscheint. Gründe für die Verschiebung wurden von den Entwicklern nicht genannt.

Löwenherz

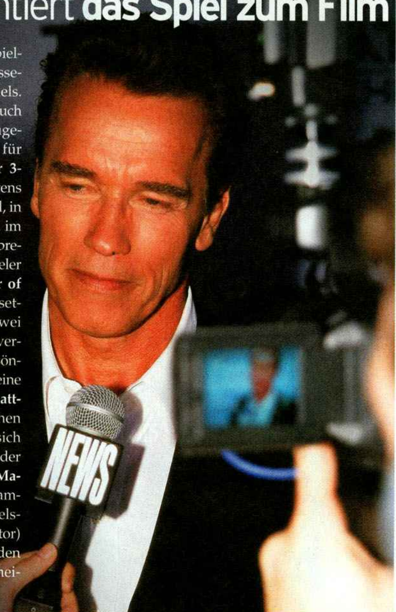
Nachdem Klaus Teubers Siedler von Catan ihren Weg auf den PC fanden, soll nun sein Brettspiel Löwenherz: Die Rückkehr des Königs folgen. Für die Umsetzung zeichnet Dartmoor Softworks verantwortlich. Veröffentlichung: schon im Herbst.

Neues Adventure von der Gabriel-Knight-Macherin

Für die Adventure Companys will sich Jane Jensen ein neues Abenteuerspiel ausdenken. Zuvor hatte sie für Sierra an der Gabriel-Knight-Serie mitgewirkt. Bis auf den sinnigen Arbeitstitel Project Jane-J ist nur bekannt, dass es ein Adventure aus der Tomb-Raider-Ansicht wird.

WAR OF THE MACHINES

Arnie präsentiert **das Spiel zum Film**



Auf der E3 gibt es nur Spielentwickler, Journalisten, Pressesprecher und Blickfang-Mädels. Von wegen! Dieses Jahr war auch Arnold Schwarzenegger zugegen, um die Werbetrommel für die kommenden **Terminator 3**-Spiele zu rühren. Das ist erstens **Rise of the Machines**, ein Titel, in dessen Genuss – so weit man im Vorfeld schon von „Genuss" sprechen kann – nur Konsolen-Spieler kommen. Und zweitens **War of the Machines**, die PC-Umsetzung. Es handelt sich um zwei separate Titel: Im Videospiel verkörpert man Arnie höchstpersönlich, das PC-Spiel dagegen ist eine Mischung aus **Tribes 2** und **Battlefield 1942**. In futuristischen Freiluftarenen bekämpfen sich Teams zu Fuß, per Fahrzeug oder auch in der Luft. **War of the Machines** soll großen Wert auf Teamplay legen: So steuert beispielsweise ein Mann (oder Terminator) den Jeep, während der Rest den Geschützturm bedient. Erscheinungstermin: 2004.

OPERATION FLASHPOINT 2

Gefechte in **drei Krisengebieten**

Südost-Asien, Zentraleuropa und Afrika in den frühen 70er-Jahren, das sind die Schauplätze des für Ende 2004 angekündigten **Operation Flashpoint**-Sequels. Dazu Bohemia-Gründer Marek Spanel: „Wir wollen zwar ein Spiel mit realistischem Setting machen, uns dabei allerdings nicht auf ein bestimmtes historisches Ereignis festlegen. Die für **OFP 2** ausgewählten Szenarien ermöglichen abwechslungsreiche Gefechtsbedingungen und erzeugen ein ungemein glaubhaftes Spielerlebnis."

MAX PAYNE 2 ANGEKÜNDIGT

Nachfolger **noch diesen Herbst?**

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll der **Max Payne**-Nachfolger mit dem Untertitel **The Fall of Max Payne** bereits im Herbst dieses Jahres erscheinen. Inzwischen wurde die Entwicklung immerhin von Take 2 und Rockstar Games offiziell bestätigt, Details über Story, Technik oder Ähnliches dürfen wir Ihnen allerdings aufgrund einer Nachrichtensperre erst im nächsten Monat verraten. Freuen Sie sich auf eine umfangreiche Vorschau.

Q-DSL + PC GAMES

DSL-**Sonderaktion**

Online surfen, spielen, downloaden – das macht mit einem fixen DSL-Anschluss natürlich gleich noch mal so viel Spaß. Der nicht nur von der Stiftung Warentest mit Bestnoten bewertete Internet-Provider QSC macht Ihnen derzeit ein besonders attraktives Angebot: Jetzt Q-DSL home bestellen, ein Jahr lang PC Games kostenlos lesen! Denn das Abo gibt's zur günstigen Flatrate gratis obendrauf. Details und Preise erfahren Sie online auf www.pcgames.de (Rubrik „Special"); direkt auf die Aktions-Seite gelangen Sie, wenn Sie im Suchfeld den WEBCODE 22BR eintippen.



SHADOWS OF UNDRENTIDE

Noch mehr Neverwinter Nights

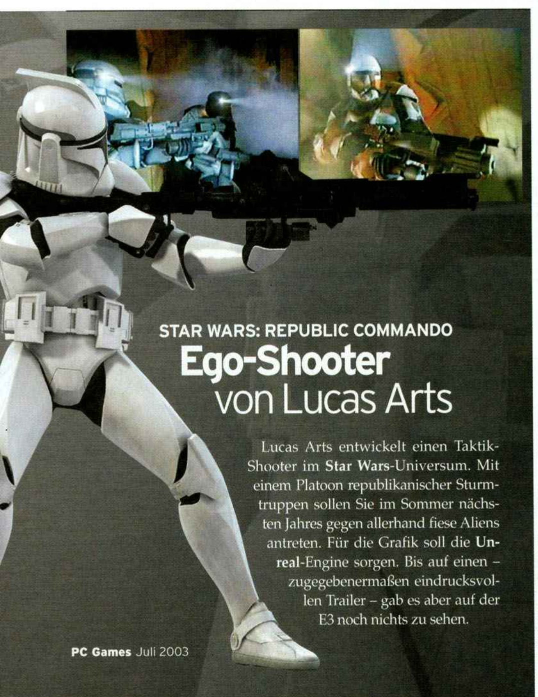
Bioware zeigte uns eine nahezu fertige Version der ersten offiziellen Erweiterungs-CD für **Neverwinter Nights**. **Shadows of Undrentide** macht Lust auf weitere **D&D**-Heldentaten mit fünf interessanten neuen Prestige-Berufsklassen. So hat der Arcane Archer Zugriff auf zahlreiche exklusive Magiepfeile, während sich der Black Guard als böses Paladin-Gegenstück mit Kampfzauber-Kenntnissen versteht. Eine neue Story, die für Level-1-Charaktere designt wurde, verspricht gut 20 Stunden Rollenspiel-Unterhaltung. Im Vergleich zum Hauptprogramm gibt es außerdem 50 zusätzliche Zaubersprüche, 30 Fertigkeiten, 16 Monstertypen und drei frische Grafikwelten.

ATARI-REVIVAL

Infogrames umbenannt



Der französische Publisher Infogrames (**Unreal 2**, **Enter the Matrix**, **Neverwinter Nights**) wird zukünftig unter dem Namen der Klassiker-Spieleschmiede Atari gehandelt. „Atari ist weltweit ein Synonym für Videospiel", begründet Atari-Chef Bruno Bonnell die Entscheidung.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Ego-Shooter von Lucas Arts

Lucas Arts entwickelt einen Taktik-Shooter im **Star Wars**-Universum. Mit einem Platoon republikanischer Sturmtruppen sollen Sie im Sommer nächsten Jahres gegen allerhand fiese Aliens antreten. Für die Grafik soll die **Unreal**-Engine sorgen. Bis auf einen – zugegebenermaßen eindrucksvollen Trailer – gab es aber auf der E3 noch nichts zu sehen.

Die 10 besten Spiele-Geheimtipps

1. Dark Project

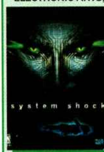


EIDOS/ION STORM, 1998

Wie die nachfolgenden Spiele-Geheimtipps gilt **Dark Project** unter Kennern als Sahnestück, konnte aber unverdientermaßen nicht viele Käufer überzeugen. Vielleicht klappt's ja im demnächst anstehenden dritten Teil der **Thief**-Serie.

2. System Shock 2

ELECTRONIC ARTS, 1999



Eines der coolsten Intros aller Zeiten, in der ewigen Atmosphäre-Hitparade ganz weit oben, mehr Schockmomente als sämtliche **Resident Evil**-Teile zusammen – und die Entwickler von Irrational Games gingen trotzdem pleite. Das Leben ist ungerecht.

3. Outcast

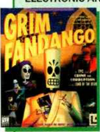
INFOGRAMES, 1999



Spielerisch hat das Action-Adventure klare Schwächen, dennoch ist es in vielen Bereichen bis heute unerreicht. Nur den (mittlerweile aufgelösten) Appeal Studios ist es gelungen, eine fremde Welt am Computer dermaßen glaubwürdig umzusetzen.

4. Grim Fandango

ELECTRONIC ARTS, 1998



Warum nur so wenige mit dem Helden Manny Calavera warm geworden sind? Die Story um die lebenden Toten war für die meisten einfach zu abgefahren. Dabei gehört **Grim Fandango** zu den besten Adventures von Lucas Arts.

5. Heavy Metal F.A.K.K. 2

TAKE 2, 2000



Bei den meisten Underdogs gibt es nahe liegende Gründe für die schwachen Verkaufszahlen. Bei **Heavy Metal F.A.K.K. 2** sind aber auch wir ratlos. Tolle Grafik, coole Gegner, geniales Leveldesign – alles, was ein Action-Adventure braucht.

6. American McGee's Alice

ELECTRONIC ARTS, 2000



So schräge Charaktere und Levels wie in **American McGee's Alice** hat wohl kein anderes Computerspiel zu bieten. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, bekommt eines der besten Action-Adventures, die für den PC zu haben sind.

7. Incubation

BLUE BYTE, 1997



Der Ableger der **Battle Isle**-Serie übertrifft in Sachen Spielspaß sogar noch die Originale. In der damaligen Echtzeit-Hysterie hatte **Incubation** als Mix aus Rollenspiel und Runden-Taktik leider schlechte Karten. Die Budget-Version verkaufte sich besser.

8. Planescape: Torment

VIRGIN INTERACTIVE, 1999

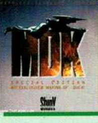
Für Lesefaule waren die abertausenden Dialogzeilen in Guido Henkels Rollenspiel ein Graus. Ihnen entging eine der geheimnisvollsten Storys der Computerspielegeschichte in einer bezaubernden, facettenreichen Fantasy-Welt.



9. MDK

VIRGIN INTERACTIVE, 1995

Auch bei **MDK** weiß keiner so recht, warum es sich nicht verkauft hat. Gut, einen Hund, einen verrückten Wissenschaftler und seinen Assistenten im Schnabel-Kampfanzug zu Helden zu erheben war den meisten wohl zu abgehoben.



10. Toonstruck

VIRGIN INTERACTIVE, 1996



Hätte sich Christopher Lloyd (**Zurück in die Zukunft**) wohl für die Rolle als Comic-Detektiv hingegeben, wenn er um die schlechten Verkaufszahlen gewusst hätte? Egal, wir sind dankbar für dieses wunderbar witzige Adventure.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 500 Teilnehmern.

CHARTBREAKER DES MONATS

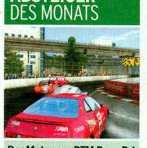
Charts





GTA Vice City
Im Handel liefern sich **Matrix** und **Vice City** ein Kopf-an-Kopf-Rennen, bei den PC-Games-Lesern ist das Votum eindeutig: Tommy Vercetti kassiert mehr als doppelt so viele Stimmen wie Niobe und Ghost. Tests und Tipps zu beiden Spielen lesen Sie in diesem Heft.

ABSTEIGER DES MONATS



Der Motor von DTM Race Driver stottert: Satte zehn Ränge nach unten geht's für das populärste Rennspiel seit langem. Kann Colin McRae 3 (ebenfalls von Codemasters, Test auf Seite 114) in die Bresche springen?

DAUERBRENNER DES MONATS



Warcraft 3 ist fast ein Jahr auf dem Markt, das Add-on steht vor der Tür (Metallic-Sticker im Heft!) und noch immer ist der Blizzard-Knüller das meistgespielte Echtzeit-Strategiespiel – erst recht im Netz und online.

BELIEBTESTE GENRES



Stupide Ballerei ist mega-out: Spannend geskriptete Action-Spiele mit packender Story und starken Charakteren sind hingegen in wie nie – Vice City, Matrix, Splinter Cell, Vietcong und Freelancer zählen dazu.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



GTA Vice City, Tropico 2, Vietcong: Take 2 dominiert nicht nur die Verkaufs-Charts, sondern auch die Leser-Hitliste. Gleich mehrere Top-25-Abstiegskandidaten muss diesmal Electronic Arts verkraften.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(-)	NEU	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 **91**	
2	(-)	NEU	Enter the Matrix	Shiny Entertainment / Atari	07/03 **71**	
3	(2)	▼	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	01/03 **91**	
4	(6)	▲	Warcraft 3	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 **92**	
5	(3)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 **87**	
6	(1)	▼	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	03/03 **90**	
7	(25)	▲	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 **80**	
8	(-)	NEU	Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	04/03 **86**	
9	(6)	▼	Counter-Strike (dt.)	Counter-Strike.net / Vivendi Universal	02/01 **84**	
10	(7)	▼	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment / Atari	03/03 **92**	
11	(9)	▼	Diablo 2/ Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 **86**	
12	(10)	▼	Morrowind	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 **91**	
13	(12)	▼	Raven Shield	Redstorm / Ubi Soft	04/03 **86**	
14	(4)	▼	DTM Race Driver	Codemasters / Codemasters	04/03 **89**	
15	(15)	-	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 **92**	
16	(8)	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 **89**	
17	(30)	▲	Civilization 3	Firaxis / Atari	04/02 **85**	
18	(-)	NEU	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	The Collective / Electronic Arts	05/03 **81**	
19	(19)	-	Blitzkrieg	Nival Interactive / CDV	04/03 **84**	
20	(16)	▼	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software / Activision	05/02 **90**	
21	(-)	NEU	Tropico 2	Frog City/Pop Top / Take 2 Interactive	06/03 **82**	
22	(33)	▲	Deus Ex	ION Storm / Eidos Interactive	10/01 **89**	
23	(18)	▼	FIFA 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 **90**	
24	(23)	▼	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive / Codemasters	07/01 **86**	
25	(17)	▼	Die Gilde	Jowood / 4 Head Studios	04/02 **87**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. ENTER THE MATRIX
2. GTA VICE CITY
3. VIETCONG
4. TROPICO 2: DIE PIRATENINSEL
5. INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT
6. DIE SIMS DELUXE EDITION
7. DTM RACE DRIVER
8. SPLINTER CELL
9. DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN
10. ANNO 1503

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. THE SIMS SUPERSTAR EXPANSION PACK
2. ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS
3. ENTER THE MATRIX
4. NASCAR RACING 2003 SEASON
5. THE SIMS DELUXE EDITION
6. BATTLEFIELD 1942
7. MEDIEVAL: TOTAL WAR – VIKING INVASION
8. GALACTIC CIVILIZATIONS
9. WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS
10. NEVERWINTER NIGHTS

Quelle: MCV

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen




S.T.A.L.K.E.R. Ende 2003! Anfang nächsten Jahres! 2005! Vier Entwickler, fünf verschiedene Termine für den beeindruckenden Endzeit-Shooter. Der frisch gebackene deutsche Vertrieb THQ bleibt gelassen: Ende 2004.




KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Pack den Wookie in die Party: Das allererste Star-Wars-Rollenspiel gehört für uns zu den Rollenspiel-Juwelen der E3.



ENCLAVE In den USA längst erhältlich, war das wunderschöne Fantasy-Gekloppe aufgrund einer Publisher-Pleite lange Zeit heimatlos. Jetzt erbarmt sich Atari.

Top 3 Aufsteiger




HALF-LIFE 2 Auf die Nummer 1 schiebt sich die Titelstory der PC Games 06/03: Dem unbestrittenen E3-Highlight widmen wir 20 Minuten Video auf DVD (bloß nicht verpassen!) und ein Update auf Seite 50.




STAR TREK: ELITE FORCE 2 Fast hätte es mit dem Test geklappt: Ab-18-Abonnenten sei die Demo des schicken Star-Trek-Shooters auf DVD empfohlen!




RISE OF NATIONS Spielerisch fast Civilization-3-Ausmaße, optisch nur knapp über Age of Empires 2: Das PC-Games-Paket umfasst Demo und Test (Seite 82).

Top 3 Absteiger




COMMANDOS 3 Auf der E3 bekamen wir neue Schauplätze mit schier unglaublichem Detailgrad zu sehen. Weniger Freiheiten, dafür mehr geskriptete Ereignisse bringen Spielfilm-Flair in Folge 3 der Taktik-Serie.




FIFA 2004 Ob EA Sports den Kahn wieder flottkriegt? Gemeint ist natürlich der beleidigte National-Olli – in der E3-Version stand er wieder zwischen den Pfosten.



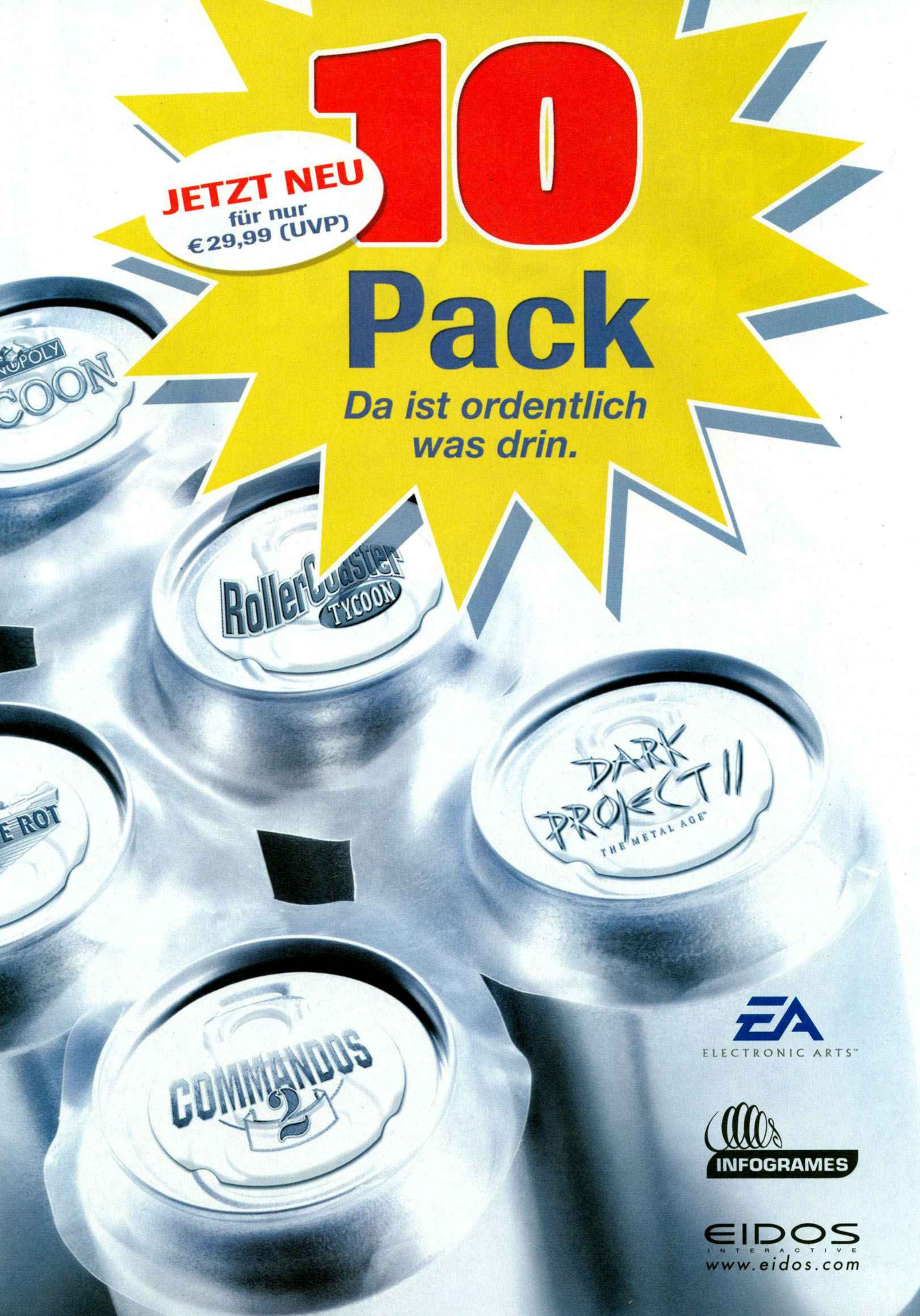

DUKE NUKEM FOREVER Kann Duke Nukem Forever noch mit Half-Life 2, Doom 3 & Co. mithalten, when it's done? Die E3 brachte leider keine neuen Erkenntnisse.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (16)	▲	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	4. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
2 (1)	▼	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Sommer 2003 04/03
3 (2)	▼	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	4. Quartal 2003 07/02
4 (6)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
5 (4)	▼	**Freelancer (dt.)** Sci-Fi-Action	Microsoft Digital Anvil	Erhältlich Test in PCG 04/03
6 (10)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 Aktuelle Ausgabe
7 (7)	-	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	3. Quartal 2003 05/03
8 (8)	-	**Colin McRae Rally 3** Motorsport	Codemasters Codemasters	30. Juni 2003 Test auf Seite 114
9 (9)	-	**Warcraft 3: Frozen Throne** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	3. Quartal 2003 4/003
10 (14)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 01/03
11 (13)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy/Rockstar	Herbst 2003 –
12 (22)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 02/03
13 (12)	▼	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	– GSC Gameworld	Ende 2004 Aktuelle Ausgabe
14 (33)	▲	**Star Trek: Elite Force 2** Ego-Shooter	Activision Raven Software	20. Juni 2003 –
15 (20)	▲	**Thief 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	28. November 2003 06/03
16 (17)	▲	**Anno 1503 Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	Ende 2003 05/03
17 (11)	▼	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	August 2003 05/03
18 (18)	-	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 05/03
19 (26)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	Ende 2003 Aktuelle Ausgabe
20 (27)	▲	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	1. Quartal 2004 03/03
21 (15)	▼	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	10. Oktober 2003 06/02
22 (19)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	Ende 2003 –
23 (32)	▲	**Rise of Nations** Echtzeit-Strategie	Microsoft Big Huge Games	Erhältlich Test auf Seite 82
24 (37)	▲	**Tomb Raider: The Angel of Darkness** Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	20. Juni 2003 02/03
25 (35)	▲	**World Racing** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	3. Quartal 2003 04/03
26 (24)	▼	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Bungie Software	Oktober 2003 Aktuelle Ausgabe
27 (29)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 –
28 (38)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Id Software	2004 –
29 (30)	▲	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	Ende 2003 07/02
30 (34)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 –
31 (25)	▼	**Sacred** Action-Rollenspiel	Big Ben Interactive Ascaron	2. Quartal 2003 04/03
32 (43)	▲	**Counter-Strike 1.6** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	April 2003 –
33 (23)	▼	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 Aktuelle Ausgabe
34 (31)	▼	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 –
35 (35)	-	**Galaxy Andromeda** (ehemals Imperium Galactica 3) Runden-Strategie	CDV Mithis	November 2003 –
36 (46)	▲	**Lionheart** Rollenspiel	Virgin Interactive Black Isle Studios	August 2003 07/02
37 (42)	▲	**NHL 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	November 2003 –
38 (47)	▲	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	2003 06/03
39 (49)	▲	**The Movies** Aufbau-Strategiespiel	Activision Lionhead Studios	2004 07/02
40 (40)	-	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	Big Ben Interactive Ascaron	2004 –
41 (44)	▲	**Yager** Sci-Fi-Action	THQ Yager Development	Oktober 2003 06/03
42 (36)	▼	**Enclave (dt.)** Action-Adventure	– Starbreeze Studios	Mai 2003 Test in PCG 05/03
43 (-)	NEU	**Hidden & Dangerous 2** Taktik-Shooter	Take 2 Interactive Illusion Softworks	September 2003 06/03
44 (-)	NEU	**Independence Lost** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2004 –
45 (-)	NEU	**Might & Magic 9** Rollenspiel	– 3DO	2004 –
46 (-)	NEU	**Codenames Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	1. Quartal 2004 Aktuelle Ausgabe
47 (39)	▼	**Sam & Max 2** Adventure	Activision Lucas Arts	2003 –
48 (-)	NEU	**Starcraft Ghost** Action-Adventure	Vivendi Universal Blizzard	2004 –
49 (-)	NEU	**Against Rome** Echtzeit-Strategie	Big Ben Independent Arts	2003 04/03
50 (78)	▲	**Call of Cthulu** Action-Adventure	– Headfirst	3. Quartal 2003 –



STAR TOPIA
TOMB RAIDER DIE CHRONIK
EA SPORTS
SUPERBIKE 2001
EA SPORTS
TIGER WOODS PGA TOUR 2001
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
COMMAND & CONQUER
ALARMSTUR 2
Ab 6. Juni 2003
Bild interactive
play the games vol.5



JETZT NEU
für nur
€ 29,99 (UVP)
10
Pack
Da ist ordentlich
was drin.
RollerCoaster
TYCOON
DARK
PROJECT II
THE METAL AGE
COMMANDOS
2
E ROT
COON
EA
ELECTRONIC ARTS
INFOGRAMES
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



Spiele, Stars und Sensationen

Auch dieses Jahr war die E3 wieder die Show der Superlative, der knapp bekleideten Messe-Babes und natürlich der zukünftigen Spiele – aber auch des Abschieds von lieb gewonnenen Gewohnheiten.

Denn zwei der zuverlässigsten Begleiter der letzten Jahre waren nicht mehr vertreten: **Duke Nukem Forever** wurde auf der E3 2003 komplett verschwiegen und **Freelancer** kam vor einigen Monaten allen Unkenrufen zum Trotz doch noch auf den Markt. Viel Zeit für Abschiedsfeiern blieb den 62.000 Fachbesuchern aus 80 Ländern aber nicht, denn schließlich buhlten mit 1.350 Produkten ein Drittel mehr Titel um Beachtung als noch letztes Jahr. Die 400 Aussteller griffen daher auf altbewährte Mittel zurück, um die Aufmerksamkeit auf sich und ihre Produkte zu lenken: Prominenz, nackte Haut und Gewalt.

Divas und Vedetten

Unter den zahlreichen Stars und Sternchen, die entweder zu Autogrammstunden luden oder Shows moderierten, befanden sich der Skateboarder Tony Hawk, die Sängerin Paula Abdul, Randy Jackson (der amerikanische Dieter Bohlen), Skandalnudel und Ex-Topmodel Anna Nicole Smith, Science-Fiction-Autor Orson Scott Card, Boygroup-Boy Lance Bass (N'Sync), die Schauspielerin Jennifer Love Hewitt, Rapper Snoop Dogg und Schauspieler Bruce Boxleitner (**Tron**). Sogar Arnold Schwarzenegger ließ sich im Rahmen der Präsentation des **Terminator 3**-Spiels sehen.

Grobe Lockmethoden

Wer nicht mit großen Namen aufwarten konnte, musste die Besucher mit derberen Mitteln an den Messestand locken. Die 4.700 Bildschirme und Videowände, die auf die Gäste einflimmerten, gehörten da noch zu den subtilen Methoden. Die mehrere Millionen Watt Sound-Leistung, mit denen Präsentationen, Werbeclips und ohrenbetäubende Musik über die Messestände (und alle benachbarten Stände) verteilt wurden, dürften hingegen der körperlichen Gewalt zuzurechnen sein. Richtig aufdringlich aber waren beispielsweise als Wehrmachtssoldaten verkleidete Studenten, die jeden uninteressiert dreinblickenden Journalisten beschimpften und zu einem Blick auf den beworbenen Ego-Shooter nötigten.

Bedenkliche Begierden

Dass Messepersonal auch mit sanfteren Methoden Erfolg haben kann, bewiesen die zahlreichen Stand-Babes, die stets von Heerscharen interessierter Männer umringt waren. Die jungen Damen (unter ihnen die Cheerleader der L.A. Lakers) hatten meist derart wenig an, dass man sich ständig Sorgen um den Halt ihrer Silikonimplantate machen musste. All die ohrenbetäubenden Schießereien, die von den großen Stars ihrer Zunft gezeigten Trendsport-Vorführungen und die Erotik verführerischer Hostessen vermischten sich zu einem eindringlichen Gewirr von Sinneseindrücken. So mancher reizüberfluteter Messebesucher wusste schließlich nicht mehr, ob er nun lieber jemanden erschießen, Skateboard fahren oder sich doch eher mit irgendjemandem paaren sollte bzw. wollte ...

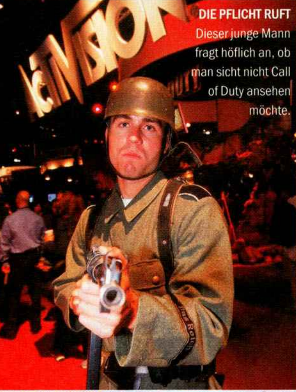
Die wichtigsten Trends

Unser wackeres Messeteam hat sich von all dem nicht ablenken lassen und konnte die wirklich wichtigen Highlights unter der Masse der Spiele entdecken. Dabei machte sich eine erfreuliche Entwicklung bemerkbar: Es gibt kaum noch wirklich schlechte Spiele, das allgemeine Niveau hat sich seit letztem Jahr drastisch erhöht. Allerdings gibt es auch deutlich weniger Neuentwicklungen: Fast jedes Spiel, das in den letzten Jahren halbwegs erfolgreich war, bekommt in den nächsten Monaten einen Nachfolger. Dennoch scheint die große Zeit der Strategiespiele langsam zu Ende zu gehen. An ihren Platz treten Action-Spiele wie **Half-Life 2** oder **S.T.A.L.K.E.R.**, die spielerisch nur wenig Neues, technisch aber Unglaubliches bieten. Auch Online-Rollenspiele wie **Everquest 2** oder **Matrix Online** hat mittlerweile selbst der kleinste Hersteller im Programm.

HARALD WAGNER/CHRISTIAN MÜLLER/DIRK GOODING/HEINRICH LENHARDT



ERSCHRECKEND ECHT Die Zähne sind im Gegensatz zu einigen anderen Körperteilen dieser Vampirin echt.



DIE PFLICHT RUFT Dieser junge Mann fragt höflich an, ob man sicht nicht Call of Duty ansehen möchte.



WERBEWIRKSAM Die US-Armee seilte im Stundentakt einige Soldaten ab. Das Rekrutierungsbüro war gleich nebenan.



UNÜBERSEHBAR Disney zeigte Tron 2.0 in aufgesägten Light-Cycles – und hatte alle Schauspieler des Spielfilms geladen.



NOTBEHELF Sie haben ein Spiel, das keiner sehen will? Leicht bekleidete Girlies sorgen dennoch für Publikumsinteresse.



STARKER AUFTRITT Arnold Schwarzenegger warb abseits der Messehallen für das Spiel zu Terminator 3.



HOSEN RUNTER Für Schauspieler Gary Coleman ließen die Postal-2-Girls ihre Tangas blitzen.

Die Messetrends 2003

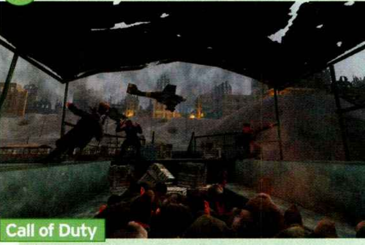
1. Nachfolger-Mania



Doom 3

Jedes erfolgreiche Spiel der letzten Jahre bekommt einen Nachfolger – und fast alle Messe-Highlights sind auf irgendeine Weise Fortsetzungen. Nachdem Innovationen selten bis nie auf entsprechendes Käufer-Interesse stießen, ist man vorsichtiger geworden.

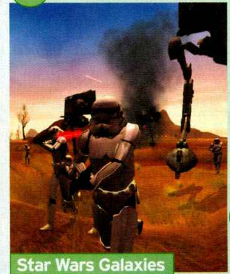
2. Actionspiele stärker als je zuvor



Call of Duty

Krieg und Matrix sind die Themen der Stunde: Die zahllosen Ego-Shooter zeigen klassische Action in modernem Gewand, gleich mehrere Action-Adventures bedienen sich frech **Matrix**-Kamerafahrten und -Zeitlupeneffekten.

3. Online-Spiele bei jedem Hersteller



Star Wars Galaxies

Ob Action- oder Rollenspiel – nahezu jeder große Hersteller hat Massive-Multiplayer-Spiele in der Entwicklung. Megaflops wie **Sims Online** lehren: Nur die wenigsten Titel werden eine stabile und zahlungswillige Community aufbauen können.

4. Weniger Strategie

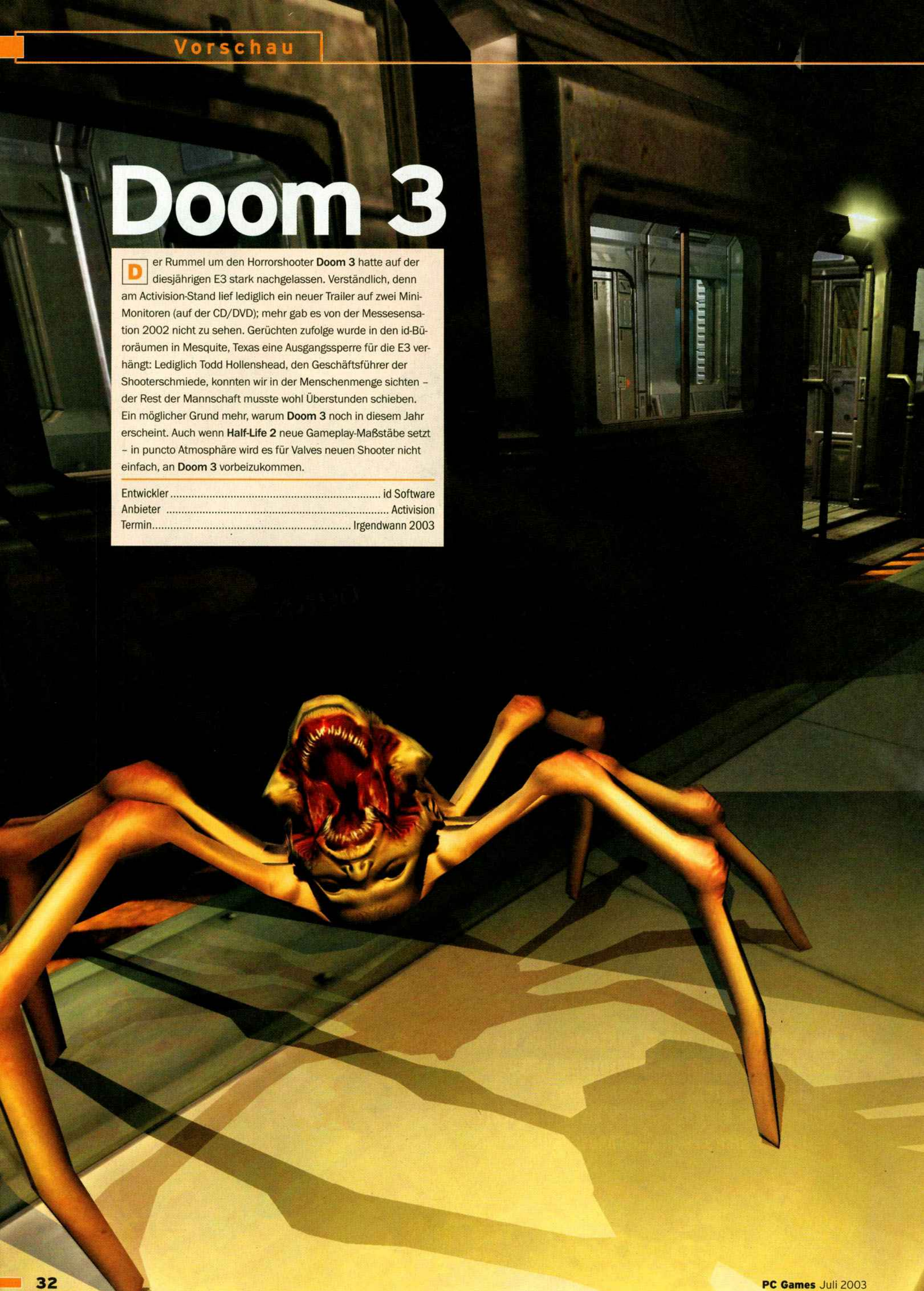
Zwar wurden mehrere Strategiespiele (mehr Taktik, etwas Echtzeit, wenig Aufbau, kaum Runden) angekündigt, aber die Anzahl der wirklich erfolgversprechenden Titel ließ spürbar nach. Blizzard, Westwood und Ensemble arbeiten derzeit nur an Add-ons zu ihren Spielen.

5. Die Qualität steigt

Ähnlich wie im Film- und Musik-Business sind nur wenige Top-Spiele wirklich erfolgreich. Dementsprechend ist der Anteil der zweit-, dritt- und viertklassigen Titel spürbar zurückgegangen, Fix-und-fertig-Engines steigern zusätzlich das Niveau.


KEINE
GEWALT
IST AUCH
KEINE
LÖSUNG.


PC CD-ROM
REPUBLIC
THE REVOLUTION
EIDOS
SIND SIE EIN SKRUPELLOSER DIKTATOR ODER EIN GESCHICKTER POLITIKER?
BEHERRSCHEN SIE DIE INSTRUMENTE DER MACHT?
VERSTEHEN SIE ETWAS VON KORRUPTION?
MANIPULIEREN SIE ODER WERDEN SIE MANIPULIERT?
STELLEN SIE SICH DER HERAUSFORDERUNG!
ELIXIR STUDIOS
PC CD
gamespy Best of E3 2001 Best of Show
gamespy Best of E3 2002 Strategy
IGN.COM BEST OF E3 AWARD
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com



Doom 3

Der Rummel um den Horrorshooter **Doom 3** hatte auf der diesjährigen E3 stark nachgelassen. Verständlich, denn am Activision-Stand lief lediglich ein neuer Trailer auf zwei Mini-Monitoren (auf der CD/DVD); mehr gab es von der Messesensation 2002 nicht zu sehen. Gerüchten zufolge wurde in den id-Büroräumen in Mesquite, Texas eine Ausgangssperre für die E3 verhängt: Lediglich Todd Hollenshead, den Geschäftsführer der Shooterschmiede, konnten wir in der Menschenmenge sichten – der Rest der Mannschaft musste wohl Überstunden schieben. Ein möglicher Grund mehr, warum **Doom 3** noch in diesem Jahr erscheint. Auch wenn **Half-Life 2** neue Gameplay-Maßstäbe setzt – in puncto Atmosphäre wird es für Valves neuen Shooter nicht einfach, an **Doom 3** vorbeizukommen.

Entwickler .... id Software
Anbieter .... Activision
Termin .... Irgendwann 2003

VORSCHAU E3

STRATEGIE

ACTION

ABENTEUER

SPORT



STRATEGIE

2003 war nicht das Jahr der Strategiespiele – zumindest nicht auf der diesjährigen E3, wo das Tagesgespräch ganz klar von den Actionspielen dominiert wurde. Es lag wohl in erster Linie daran, dass die ganz großen Strategie-Themen wie eine Fortsetzung der **Age of Empires**-Serie oder ein neues **StarCraft** fehlten. Selbst Blue Bytes Siedler ließen sich wider Erwarten nicht blicken. Auch Peter Molyneux' Göttergeplänkel **Black & White 2** konnte nicht die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, die noch dem Vorgänger beschieden war. Lediglich **Die Sims 2** machte von sich reden – nicht zuletzt aufgrund der schicken 3D-Grafik.

Wer sich dennoch die Mühe machte und die Stände der Hersteller nach Strategie-Perlen abklapperte, bekam Interessantes zu sehen. **Lords of Everquest** etwa – ein von **Warcraft 3** inspiriertes 3D-Strategiespiel in der Welt des Online-Rollenspiels **Everquest**. CDV präsentierte mit **Codename: Panzers** einen potenziellen Taktik-Hit mit toller Grafik und interessantem Gameplay. Mit **Galaxy Andromeda** und **Homeworld 2** dürften all diejenigen gut bedient werden, die auf **Star Wars**, **Babylon 5** oder **Star Trek** stehen, während die Fantasy-Abteilung mit teils hochkarätigen Spielen wie **Spellforce**, **War of the Ring**, **Warcraft 3: Frozen Throne**, **Para-World** oder **Lords of the Realms 3** Zuwachs bekommt. Der Zweite Weltkrieg steht ebenfalls hoch im Kurs: Außer in **Panzers** rumpeln die Tiger und Shermans auch noch in **Battlefield Command**, **Commandos 3** und **Empires**.



E3-Hitlisten

Hier und auf den folgenden drei Genre-Startseiten sehen Sie die E3-Hitlisten der PC-Games-Redaktion. In diesen illustren Kreis fanden nur solche Titel Aufnahme, deren Qualitäten uns mit einer spielbaren Version bewiesen wurden.

1 Spellforce

(Jowood/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Warcraft 3, Gothic 2

DARUM GEHT'S:
Als strahlender Held retten Sie das Fantasy-Reich Nortander vor der Zerstörung.

BESONDERHEIT:
Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel von **Siedler**-Erfinder Volker Wertich sieht dank der Krass-Engine (**Aquanox 2**) wahrhaft bezaubernd aus und bietet nicht zuletzt aufgrund der Rollenspiel-Elemente eine enorme spielerische Tiefe.

2 Rome: Total War

(Activision/1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Shogun: Total War, Medieval: Total War

DARUM GEHT'S:
Sie erleben den Aufstieg Roms aus der Sicht eines Feldherrn.

BESONDERHEIT:



Komplett dreidimensionale Grafik mit Einheiten in Shooter-Qualität. Neben den Römern sind auch andere Völker wie Gallier oder Barbaren spielbar, große Städte müssen jetzt regelrecht erobert werden.

3 Commandos 3

(Eidos/1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Commandos 1 und 2

DARUM GEHT'S:
Schleichen, Schießen, Puzzeln plus Echtzeit-Strategie

BESONDERHEIT:



Im dritten Teil der Taktik-Reihe sorgen Zeitlimits, Actioneinlagen und unvorhersehbare Ereignisse für erhöhten Adrenalin-Ausstoß. Grafisch bleiben die Pyro Studios beim etablierten 2D-Grafikstil der Vorgänger.

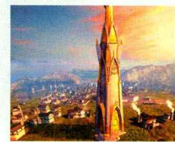
4 Black & White 2

(Electronic Arts/Herbst 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Black & White

DARUM GEHT'S:
Als Gottheit vereint der Spieler die Völker einer Parallelwelt.

BESONDERHEIT:



Im zweiten Anlauf will Molyneux mit seinem Götterspiel alles richtig machen: Der Unterschied zwischen Gut und Böse soll klarer werden, die Kampagne spannender und Echtzeit-Strategen wie Aufbauspieler sollen gleichermaßen Spaß haben.

5 Die Sims 2

(Electronic Arts/Frühjahr 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Die Sims 1 + Add-ons

DARUM GEHT'S:
Umfassende Lebenssimulation: Die Sims wachsen und gedeihen.

BESONDERHEIT:



Künftig können Sie Ihre Zöglinge über eine ganze Lebensspanne begleiten. Zusätzlich werden Nachkommen zukünftig auf Basis der Eltern-Daten (Haarfarbe etc.) erstellt, sehen ihnen also ein Leben lang ähnlich. Wunderschöne 3D-Räume und -Figuren!

6 Battlefield Command

(Codemasters/1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Panzers, IL-2 Sturmovik

DARUM GEHT'S:
Realistische Umsetzung der Taktik-Gefechte im Zweiten Weltkrieg

BESONDERHEIT:



Schönere Schlachtfelder gibt es derzeit wohl in keinem anderen Strategiespiel. Zwar hatte die auf der E3 gezeigte Version noch Probleme mit der Geschwindigkeit, aber bis zur Veröffentlichung im Frühjahr 2004 ist ja noch Zeit.

7 Codename: Panzers

(CDV/2. Halbjahr)

VERGLEICHBAR MIT:
Blitzkrieg, Sudden Strike, S.W.I.N.E.

DARUM GEHT'S:
Sie spielen den Zweiten Weltkrieg in 30 Missionen nach.

BESONDERHEIT:



Taktik-Spiel mit relativ wenig Einheiten, dafür übersichtlich und mit realistischer 3D-Grafik. Die wichtigsten Ereignisse und Schlachten des Zweiten Weltkriegs erlebt der Spieler in der Rolle von Soldaten mit besonderen Fähigkeiten.

8 Warcraft 3: Frozen Throne
(Vivendi/Juni 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Warcraft 3, Age of Mythology
DARUM GEHT'S:
Der Lich-König Ner'zhul muss vernichtet werden. Endgültig!
BESONDERHEIT:



Frozen Throne setzt **Warcraft 3** nahtlos fort. In insgesamt 30 Missionen kämpfen Sie erneut aufseiten von Menschen, Nachtelfen und Untoten. Zwei neue Rendervideos begleiten die epische Fantasy-Story.

9 ParaWorld
(Sunflowers/SEK/2. Halbjahr 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Age of Mythology, Black & White, Spellforce
DARUM GEHT'S:
Sie müssen das Überleben Ihres Stammes sichern.
BESONDERHEIT:



Die Strategie-Überraschung der **Wiggles**-Macher: Spielt in einer unglaublich detaillierten 3D-Parallelwelt, wo Sie Siedlungen bauen, superb animierte Dinosaurier großziehen und sich gegen Belagerer wehren.

10 Lords of Everquest
(Ubi Soft/4. Quartal 2003)

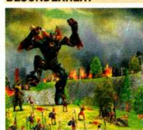
VERGLEICHBAR MIT:
Warcraft 3
DARUM GEHT'S:
Sie spielen einen Lord und dirigieren Fantasie-Schlachten.
BESONDERHEIT:



Echtzeit-Strategie, welche optisch stark an **Warcraft 3** erinnert. Man spielt allerdings im **Everquest**-Universum und trifft auf viele Rassen und Klassen, die auch im Online-Rollenspiel die Welt bevölkern.

11 Age of Mythology: Titans
(Microsoft/September 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Age of Mythology, Warcraft 3
DARUM GEHT'S:
Sie führen die Atlanter in die Schlacht.
BESONDERHEIT:



Das neue Volk bringt zwölf neue Wunder sowie 28 taufrische Einheiten (davon 18 sterbliche und 10 mythische), mit denen Sie die 12 Missionen der Einzelspielerkampagne bestreiten und spannende Mehrspielergefechte schlagen.

12 War of the Ring
(Liquid Entertainment/1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Warcraft 3, Age of Mythology
DARUM GEHT'S:
Erleben Sie Tolkiens Ringjagd als Echtzeit-Strategiespiel.
BESONDERHEIT:



Neben einer hübschen Grafik zeichnet sich **War of the Ring** vor allem durch magiebegabte Helden und abwechslungsreiche Missionen aus, die Sie sowohl in immergrüne Wälder als auch in heruntergekommene Städte schicken.

13 Empires: Dawn of the Modern World
(Vivendi/Herbst 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Rise of Nations, Age of Mythology
DARUM GEHT'S:
Historisches Echtzeit-Strategiespiel
BESONDERHEIT:

Die vom Spiel abgedeckte Zeitspanne soll knapp 1.000 Jahre betragen – inklusive aller wichtigen historischen Ereignisse. Jede Zivilisation wird sich durch völlig einzigartige Stärken, Waffen und Gebäude auszeichnen.

14 Lords of the Realms 3
(Vivendi/September 2003)

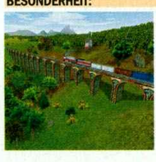
VERGLEICHBAR MIT:
Age of Empires 2, Medieval: Total War
DARUM GEHT'S:
3D-Echtzeit-Strategie im Mittelalter
BESONDERHEIT:



Realistische Schlachten mit authentischen, mittelalterlichen Kampfstrategien werden durch die 3D-Engine eindrucksvoll dargestellt. Burgen und große Festungen können mit einem beiliegenden Editor einfach gestaltet werden.

15 Railroad Tycoon 3
(PopTop Studios/Herbst 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Industriegigant 2, Railroad Tycoon 1 und 2
DARUM GEHT'S:
Errichtung eines Bahn-Imperiums
BESONDERHEIT:



Erstmals in der **Railroad Tycoon**-Serie auch Tunnelbau möglich. Frei zoom- und drehbare 3D-Ansicht. Realistische Simulation des Aktienmarktes ermöglicht Wertschwankungen der Güter, Fusionen, feindliche Übernahmen oder Aktiengewinne.

Rome: Total War



SCHWERES GESCHÜTZ Diese Spießschleudern sind extrem wirkungsvoll, wenn man sie in geschlossene Formationen abfeuert.

Angriff der Klonkrieger?

Huch, die sehen alle gleich aus? Leider ist es aus Performance-Gründen derzeit nicht möglich, jedem Legionär eine eigene Textur zu spendieren.
Info Legionäre: So heißen die römischen Soldaten. Zuerst bestanden die Heere Roms aus Bauern und Bürgern, später waren es bezahlte Söldner, die nicht mehr an Rom, sondern an ihren jeweiligen Feldherrn gebunden waren.

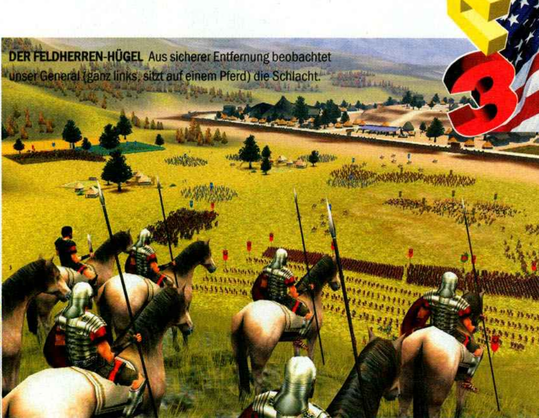


Schon mal was von einer **historischen Schlacht** gehört, an der nur 30 Männer pro Seite teilgenommen haben? Richtig – wir auch nicht!

In **Rome: Total War**, dem offiziellen dritten Teil der **Total War**-Serie nach **Shogun** und **Medieval**, führen Sie wieder einmal tausende von Männern auf das Schlachtfeld und erobern in einer Einzelspieler-Kampagne ganze Landstriche. Wie der Name schon vermuten lässt, spielt das Echtzeit-Strategiespektakel von Entwickler Creative Assembly in der Zeit des römischen Imperiums. Sie ziehen für eine von mehreren römischen Fraktionen in den Eroberungskrieg und erleben den Aufstieg Roms von 260 (1. Punischer Krieg) bis 14 vor Christus (Tod von Augustus). Während dieser Zeit treffen Sie natürlich auf alle klassischen Gegner der Römer: Griechen, Gallier, die in Mitteleuropa



HOCH HINAUS Gepanzerte Kriegs-Elefanten sind die stärksten Einheiten in der Schlacht und schleudern Soldaten einfach weg.



DER FELDHERREN-HÜGEL Aus sicherer Entfernung beobachtet unser General (ganz links, sitzt auf einem Pferd) die Schlacht.

ansässigen Barbarenvölker, Ägypter oder Kartharger inklusive Hannibal und seiner Elefantenherde.

Politikern darf man nicht trauen

Eine Sonderfunktion nimmt der römische Senat ein: Außerhalb der Stadtgrenzen von Rom haben die Toga-Träger wenig zu sagen, doch für römische Imperatoren (lateinisch für „Oberster Feldherr") ist das Wohlwollen der Politiker zu Beginn der Kampagne ebenso wichtig wie die Anzahl der unterstellten Legionen. Ähnlich wie in **GTA Vice City** wird Ihnen der Senat im Spielverlauf dynamisch generierte Bonusmissionen erteilen, für die Sie Prestige und Belohnungen wie Tempel oder beispielsweise auch konkrete Unterstützung in Form von zusätzlichen Legionen erhalten. Sind Sie mächtig genug, lösen Sie den Senat einfach auf und festigen Ihre Position als Cäsar in Bürgerkriegen. Creative Assembly lässt Ihnen die Wahl, die Einzelspieler-Kampagne auch mit den anderen Völkern zu spielen, allerdings entfallen dann sämtliche Bonusmissionen oder etwaige Bürgerkriege, die in einer römischen Kampagne auf den Spieler warten.

Verschmelzung von Strategie und Taktik

Beim Spielprinzip bleiben die Engländer ihrer Linie treu: Sie planen nach wie vor Ihre Feldzüge auf einer großen Strategie-Karte, ziehen dort rundenweise Ihre Truppen und dürfen Städte mit diversen Gebäuden aufwerten und befestigen, da diese strategisch wichtige Ziele darstellen. Sobald Ihre Soldaten auf gegnerische Einheiten stoßen, wechseln Sie von der strategischen Karte in eine taktische 3D-Ansicht des Schlachtfeldes und kommandieren Ihre Einheiten in Echtzeit. Das Problem der Vorgänger war, dass zwischen dem **Risiko**-ähnlichen, rundenbasierten Strategieteil und den taktischen 3D-Schlachten nur wenig Zusammenhang bestand – beide Teile hätten im Grunde auch als einzelne Spiele veröffentlicht werden können. Genau das versucht Entwickler Creative Assembly in **Rome: Total War** besser zu machen. Die strategische Karte ist jetzt komplett dreidimensional und sehr detailliert modelliert. Stellen Sie sich einfach vor, Sie würden aus einem Flugzeug auf die Erde schauen und könnten dennoch Flüsse, Schluchten, Hügel, Berge, Täler, Städte, Bauernhöfe, Straßen oder Gebirgspässe erkennen. Dieser hohe Detailgrad erfüllt in **Rome: Total War** einen ganz einfachen Zweck: Der Spieler sieht jetzt anders als in **Medieval: Total War** ganz genau, wie das Gelände beschaffen ist, in das er seine Truppen bewegt. Alle sichtbaren Details der Strategiekarte tauchen an gleicher Stelle in der taktischen 3D-Ansicht auf. Wenn Sie beispielsweise auf der Strategiekarte eine Armee vor den Ausgang eines Gebirgspasses bewegen, findet eine mögliche Konfrontation mit gegnerischen Einheiten genau dort statt. Greifen Sie eine größere Stadt an, kommen Sie nicht umhin, Ihre Soldaten in die Straßen und Gassen zu schicken und jedweden Widerstand auszuschalten. Denn die Städte sind in **Rome: Total War** detailgetreu nachgebildet und entsprechen vom Größenverhältnis her den tatsächlichen Gegebenheiten. Was die Auswahl an Gebäuden betrifft, ist diese kleiner als in **Medieval** – dafür tauchen sämtliche Bauwerke dann auch im Stadtbild auf. Die geringere Menge soll dafür durch Gebäude-Upgrades ausgeglichen werden, um wenig von der strategischen Tiefe der Vorgänger zu verlieren.

ERSTEINDRUCK

*Technisch überflügelt **Rome: Total War** alle vergleichbaren Spiele, auch das Spieldesign wurde gegenüber den Vorgängern erheblich verbessert. Wenn das angesichts der gezeigten Qualität kein Hit ist, was dann?* DIRK GOODING

Entwickler .... Creative Assembly
Anbieter .... Activision
Termin .... 1. Quartal 2004

Besser als im Kino!

Mel Gibson wird sich ärgern – die schönsten Schlachten gibt es ab jetzt nicht mehr im Kinofilm **Braveheart**, sondern in **Rome: Total War** zu bestaunen.



HAU DRAUF! Jede Einheit sucht sich einen eigenen Gegner.



HÄUSERKAMPF In den Städten geht es Mann gegen Mann.

Grafisch bietet **Rome: Total War** die mit Abstand schönsten historischen Schlachten der PC-Geschichte. Sämtliche Einheiten sind per Motion Capturing animiert und kommen entsprechend lebensecht rüber. Römische Soldaten stehen stramm in Reih und Glied und heben jeder auf seine Weise den mächtigen Schild, wenn der Zenturio den Befehl zur Schildkrötenformation erteilt. Elefanten trampeln über das Schlachtfeld und schleudern mit ihren riesigen Stoßzähnen klitzekleine Fußsoldaten meterweit durch die Luft, Schwertkämpfer klettern an Leitern auf die Zinnen von Befestigungsmauern und liefern sich echte Duelle mit ihren Widersachern. Die gute Nachricht: Das Spiel soll angeblich ab 1 GHz und Geforce3 mit nahezu allen Details in 1.024x768 laufen. Wer sich selbst von der Grafik überzeugen will: Auf der CD/DVD finden Sie ein interessantes E3-Video.

TEENIE-TRUBEL Diese Party-Prügelei demonstriert die Vielfalt der neuen 3D-Spielfiguren.



Die Sims 2

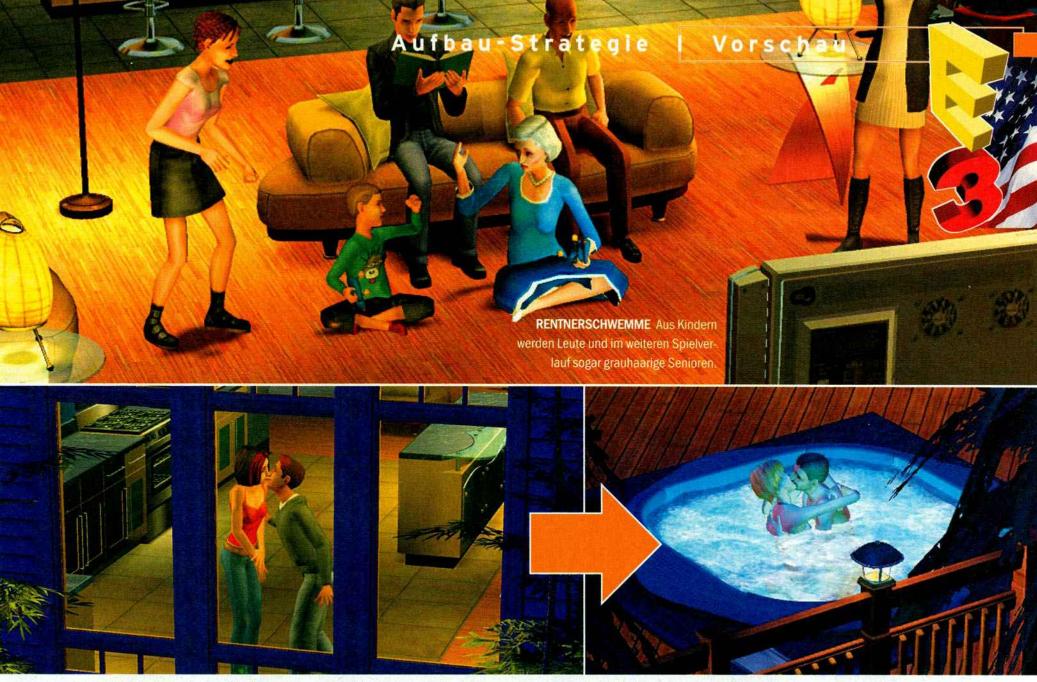
Das Leben geht weiter. Die nächste Sims-Generation altert im Spielverlauf, **gibt genetische Eigenschaften an den Nachwuchs weiter** und erlebt ihre häuslichen Dramen in einer schicken 3D-Welt.

Wer hätte vor fünf Jahren gedacht, dass eine Haushalts-Simulation zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten aufsteigen würde? Will Wrights Geniestreich **Die Sims** ist seit seinem Erscheinen anno 2000 permanenter Dauergast in den Spiele-Hitlisten rund um die Welt, angeheizt durch ein halbes Dutzend Erweiterungs-CDs. Nach dem Internet-Betriebsunfall **Sims Online** steht jetzt endlich der „richtige" Nachfolger an. Maxis' Kreativ-Direktor Charles London führte uns auf der E3 zusammen mit Serienvater Will Wright **Die Sims 2** vor.

Der Nachfolger beschert das überfällige grafische Upgrade. Die eigens für das Programm entwickelte Engine sorgt für eine stufenlos zoombare, wunderhübsch detaillierte 3D-Welt. Die Spielfiguren-Kreation wird dadurch eine Wissenschaft für sich: Von der Oberlippen-Dicke über diverse Wangenknochen-Regler bis hin zu Make-up-Nuancen gibt es quasi nichts, was man bei seinen Sims nicht ändern könnte.

Generationswechsel

Treffenderweise untermalte der Who-Song „My Generation" den **Sims 2**-Trailer am Stand von Electronic Arts. Denn die Sims altern jetzt in fünf Etappen (Baby, Kind, Teenie, Erwachsener, Senior) und geben ihre digitale DNA weiter, bevor der Sensenmann zuschlägt. Die Erbanlagen der Eltern machen sich (mit Algorithmen und einer Messerspitze Zufall abgeschmeckt) bei der nächsten Sims-Generation bemerkbar. Mal sehen die Kinder mehr der Mutti ähnlich, mal kommt ein Sprössling der Kategorie „ganz



RENTNERSCHWEMME Aus Kindern werden Leute und im weiteren Spielverlauf sogar grauhaarige Senioren.

OH L'AMOUR Im Teenager-Alter ist der erste Kuss ein Großereignis, erwachsene Sims verführen einander im Blubberwasser-Pool.

Die Sims - The next Generation

Feature	Die Sims	Die Sims 2
Geburtsjahr	2000	2004
Hardware-Anforderungen	233 MHz, 3D-Grafikkarte nicht erforderlich	1 GHz, 3D-Grafikkarte ab Geforce2-Niveau nötig
Grafik	Sprite-Sims bei isometrischer 2D-Ansicht, Kamera nur in wenigen Stufen zoom- und drehbar	Polygon-Sims in 3D-Spielwelt, Kamera stufenlos zoom- und drehbar
Spielziele	Höhere Beförderungsstufen im Beruf erklimmen, ansonsten Endlosspiel ohne konkreten Erfolgsmesser	Zusätzlicher „Lebens-Score", Punkte gibt es vor allem für soziale Erfolge wie Eheglück und Kindersegen
Sims-Bedürfnisse	8	10
Sims-Entwicklung	Aus Babys werden Kinder, sonst keine Alterung. Kinder und erwachsene Sims verändern sich nie.	Sims altern und scheiden schließlich dahin (Unsterblichkeit als Option geplant). Lebenswandel beeinflusst Aussehen und Charakter.
Kinderkram	Kinder sind quasi „austauschbar" und übernehmen keine elterlichen Eigenschaften.	Erbanlagen von beiden Elternteilen bestimmen das Aussehen, einzelne Fertigkeiten werden weitergegeben.
Eigenheim	Häuser mit bis zu zwei Ebenen können selbst designt und eingerichtet werden.	Gebäude können mehr als zwei Ebenen haben, flexiblere Landschaftsarchitektur.
Hintergrund	Designer Will Wright brütete seit den frühen 90er-Jahren an der Idee eines „elektronischen Puppenhauses".	Nach dem Flop **Sims Online** wächst der Druck - der Vorgänger **Die Sims** ist schließlich das erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten.

der Papa" heraus. Doch nicht immer sind die Gene schuld, auch der Lebenswandel wirkt sich aus: Hängt ein Sim stets faul vor dem Fernseher ab, ist die Bierbauch-Bildung nur eine Frage der Zeit. Sportliche Betätigung sorgt dagegen für straffe Polygone und erhöht die Chancen auf romantische Resonanz bei anderen Sims.

Sim-Torschlusspanik

Die neue Sims-Sterblichkeit sorgt für einen ganz neuen Zeitdruck: Schaffen Sie es, eine erfüllte Existenz vor Ablauf des Verfallsdatums Ihrer Spielfigur zu erreichen? Ein neues Wertungssystem vergibt Punkte für das Erreichen relevanter Lebensziele im jeweiligen Altersabschnitt, zum Beispiel der erste Kuss als Teenager. Beerdigt werden soll die mitunter nervtötende Trägheit der künstlichen Intelligenz des Vorgängerspiels, die neuen Sims reagieren zackiger auf Befehlseingaben. Außerdem unterscheiden die Sims zwischen Freundschaften innerhalb und außerhalb der eigenen Familie und müssen mit „Durst" ein weiteres Bedürfnis stillen. Die riesige Fan-Community soll noch vor der Veröffentlichung von **Die Sims 2** mit Gratis-Editoren zum Basteln von Objekten und Outfits versorgt werden. Dabei vergisst man die Gründergeneration nicht, Maxis plant nach **Megastar** weitere Expansion-Packs für das Alt-Sims-Spiel.

ERSTEINDRUCK

Schlichtweg entzückend: Die neue Engine sorgt für einen großen Charme-Schub; die dadurch realistischer wirkenden Sims lassen es kräftig menscheln. Beim Basis-Spielprinzip bleibt anscheinend vieles beim Alten – wer den Vorgänger mochte, wird's lieben. HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Maxis
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 1. Quartal 2004

Codename: Panzers

HINTERHALT Deutsche Panzer lauern den Alliierten inmitten der Ruinen einer deutschen Stadt auf.

Gestatten, Gröbel!

Leutnant Hans von Gröbel ist der „Held" der deutschen Kampagne. Den Angriff auf Polen und Frankreich erleben Sie aus seiner Sicht.

S.W.I.N.E. war für die ungarischen Entwickler von Stormregion kein Erfolg - mit Codename: Panzers soll sich das ändern.

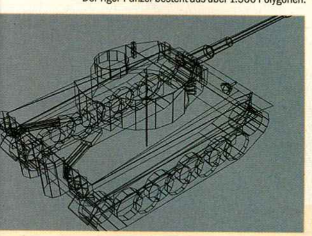
Der Misserfolg von **S.W.I.N.E.** lag weniger an der spielerisch und technisch hohen Qualität des 3D-Echtzeit-Strategiespiels (PC Games vergab 81 Punkte), sondern am Spieldesign, in dem sich Schweine und Hasen mit Mohrrüben-Granaten und Kartoffelbomben beharkten. Jetzt wagen die Ungarn mit **Codename: Panzers** erneut den Sprung ins Haifisch-Becken „Echtzeit-Strategie", dieses Mal allerdings mit Publisher CDV. Die Karlsruher **Sudden Strike**- und **Blitzkrieg**-Macher sind mittlerweile Experten, wenn es um den Zweiten Weltkrieg geht – wen wundert es, dass in Stormregions neuem Strategie-Spiel **Codename: Panzers** nun echte Panzer rollen, echte Soldaten marschieren und echte Granaten anstelle von Hartkern-Kartoffelgeschossen durch die Luft fliegen?

Der ganze Krieg in einem Spiel

Technisch basiert **Panzers** auf der „Gepard"-Engine von **S.W.I.N.E.**, allerdings hat Stormregion den Detailgrad und die Texturqualität deutlich erhöht. Spielerisch orientiert man sich an bewährten Taktik-Spielen wie **Praetorians**, **Blitzkrieg** oder **Sudden Strike**, es tummeln sich aber deutlich weniger Einheiten auf dem Monitor. Circa 100 detailliert modellierte Panzer, Trucks und Jeeps und 30 ebenso liebevoll gestaltete Szenarien warten auf den Spieler. Der schlüpft in der Einzelspieler-Kampagne in die Rolle von verschiedenen „Helden" und muss sich auf deutscher Seite erst um Polen und Frankreich „kümmern", anschließend Russland aufseiten der Roten Armee verteidigen und schlussendlich die Landung in der Normandie sowie den Marsch der Alliierten auf Nazi-Deutschland zu einem guten Ende bringen.

Detailverliebt

DRAHTGITTER
Der Tiger-Panzer besteht aus über 1.500 Polygonen.



FERTIGES MODELL
So genial sieht der Tiger dann im Spiel aus.





ERSTEINDRUCK

*Mit dem Zweiten Weltkrieg als Hintergrund dürfte bei **Codename: Panzers** eigentlich nichts mehr schief gehen. Dass Stormregion gute Spiele machen können, haben sie mit **S.W.I.N.E.** ja schon bewiesen* DIRK GOODING

Entwickler	Stormregion
Anbieter	CDV
Termin	4. Quartal 2003





Lords of Everquest

MEHR ÜBERSICHT Einen Unterschied zu Warcraft 3 gibt es doch: Man kann viel weiter hinauszoomen!

Das größte Kompliment ist Nachahmung: **Lords of Everquest klaut hemmungslos** und in jeder Hinsicht von Warcraft 3.



WIEDERERKENNUNGSWERT Der Grafikstil der Städte und Einheiten erinnert ganz deutlich an Blizzards Warcraft 3.

Einheiten, Terrain und Gebäude sehen Blizzards **Warcraft 3** so ähnlich, dass man schon zweimal hinsehen muss, um das Spiel als **Lords of Everquest** zu entlarven. Auch der Spielablauf macht es dem großen Vorbild gleich: Zwar nicht vier, aber drei einzigartige Rassen kämpfen in 36 Missionen um die Vorherrschaft auf der **Everquest**-Welt Norrath. 15 spielbare Helden, hier Lords genannt, gewinnen Erfahrungspunkte und steigen bis zu 30 Stufen auf. Je höher der Level, desto stärker die Fähigkeiten, darunter beispielsweise Auren, die die Lebensregeneration feindlicher Einheiten verlangsamen. Ihren hochgezüchteten Lord schleppen Sie von Karte zu Karte mit, vorausgesetzt natürlich, er lebt so lange. Das klingt alles bekannt, Parallelen zu **Warcraft 3** sind offensichtlich. Die Entwickler machen auch keinen Hehl daraus, dass man sich ans große Vorbild klammert. Sogar einen Online-Dienst soll es geben. Dessen Name steht zwar noch nicht fest, aber in Sachen Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit haben die Programmierer schon ein klares Bild im Kopf: das des Battle-Nets. Online führen Sie neben normalen Schlachten auch Capture-the-Flag- und King-of-the-Hill-Matches.

Rollenspiel in Echtzeit

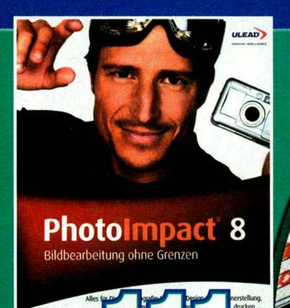
Man nehme die größte Karte von **Age of Mythology** und **Warcraft 3**, lege sie zusammen und heraus kommt in etwa die Größenordnung einer durchschnittlichen **Lords of Everquest**-Map. Das sagt Produzent James Parker. Und er hat gute Gründe dafür: Er will ein Echtzeit-Strategiespiel entwickeln, in dem eine riesige Spielwelt das Fundament für etliche geskriptete Ereignisse bildet. Jeder zweite Schritt, den Sie mit Ihrem Lord tun, löst ein Ereignis aus, etwa Dialoge mit anderen Figuren, die die Story weiterspinnen. Zwischensequenzen, optionale Quests, Figuren mit ausgeprägten Charakterzügen – **Lords of Everquest** lässt nichts aus, was **Warcraft 3** berühmt machte. Und wo bleibt da noch die Eigenständigkeit? Die, spricht Parker, sei durchaus vorhanden. Aber man wolle eben nicht alles im Vorfeld verraten.

ERSTEINDRUCK

*Ich wünsche mir trotz all der Anleihen an **Warcraft 3** etwas Neues, Innovatives, das **Lords of Everquest** Eigenständigkeit verleiht. Sonst könnte das Spiel als langweiliger, wenn auch optisch hervorragender Klon untergehen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Rapid Eye
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... November 2003

HOTWARE SOFTWARE



111.-

Ulead
Photo Impact 8.0
Digitale Fotoretusche einfach gemacht

TOPTOOLS für Fotos und Videos



39.- **29.-**

Filme auf CD&DVD 2.5 **Fotos auf CD&DVD**
Ideal um Deine Urlaubserinnerungen Digital zu sichern



99.-

Pinnacle Studio 8.0
Verblüffe Deine Freunde mit einem perfekt geschnittenen Urlaubsvideo



79.-

Microsoft Picture It!
Foto Designer Pro 2003
Das Fotolabor im PC



49.-

Ulead
Fotobrennerei
Diashow digital

Praxisbuch
+CD



44.95

Franzis Digital-Fotografie
Das Buch für alle ambitionierten Digitalfotografen



39.-

DivX 5 Pro Videopack
Die moderne Filmkomprimierung



29.-

Davideo FotoOffice 2
Importieren, Bearbeiten, Archivieren und Präsentieren

Lernprogramm



24.-

Fotoschule
Fotografieren will gelernt sein



Die Sims Deluxe

PC-Spiel "Die Sims" mit dem erfolgreichen Expansion-Pack "Das volle Leben" und einer Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten

48.-

Die Sims TOTAL

MAXIS · EA GAMES



28.-

Die Sims – Megastar

Vorhang auf, Scheinwerfer an: "Die Sims" werden zu Stars! Erweiterungspack

18.-

Die Sims – Party ohne Ende

Jetzt unvergessliche Partys veranstalten Erweiterungspack







55.-

Die Sims

Das Kultspiel für die Xbox

je 23.-

Die Sims – Tierisch gut drauf / Urlaub total / Hot Date

Erweiterungspacks für "Die Sims"

Online-Shopping:



MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER

55116 Mainz, 06131-232514

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat

28870 Ottersberg, 04297/3433

Duttenhofer

97070 Würzburg, 0931-3095-0

Elektro Elsässer

71065 Sindelfingen, 07031-877071

EDEKA
Music Shop

83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

expert
R&K Markt • Dinslaken

46539 Dienslaken, 02064-4149-0



26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0



01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 0 34 43-33 75-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160

TOP 20



1 Half-Life 2

(Vivendi/September 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
(Vivendi/September 2003)

DARUM GEHT'S:
Gordon Freeman kämpft in City 17 gegen Combine Soldiers und Außerirdische.

BESONDERHEIT:
Dank der neuen Source-Engine spielt sich **Half-Life** ² anno 2003 nicht nur genauso brillant und fesselnd wie der Vorgänger, sondern konkurriert zudem mit **Doom 3** und **Far Cry** um die schönste 3D-Grafik.

2 Deus Ex: Invisible War

(Eidos/Herbst 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Deus Ex

DARUM GEHT'S:
Spiele-Superstar Alex D. vereitelt internationale Verschwörungen.

BESONDERHEIT:
Düsteres Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch, das eine immense spielerische Freiheit und mehrere Handlungsstränge bietet. Technisch aufgrund leistungsstarker **Unreal**-Technologie auf der Höhe der Zeit.

3 Thief 3

(Eidos/1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Dark Project 1 und 2

DARUM GEHT'S:
Garett klaut mal wieder, was die Langfinger hergeben.

BESONDERHEIT:
Gleiche 3D-Engine wie in **Deus Ex 2**: Der Spieler schleicht als Meisterdieb Garett durch mittelalterliche Gemäuer und versucht auf unterschiedliche Art und Weise, sich die Taschen mit Diebesgut zu füllen. Irre Schatten-Effekte!



4 Far Cry

(Ubi Soft/4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Half-Life (dt.), Unreal 2

DARUM GEHT'S:
Der Spieler deckt geheime Experimente auf einer Südsee-Insel auf.

BESONDERHEIT:
Paradiesische Grafik, gepaart mit exzellenter Gegner-KI und abwechslungsreichem Gameplay. Es wird geballert, geschlichen, in Fahrzeuge geklettert und die Welt vor einem verrückten Professor gerettet.



5 Yager

(THQ/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Freelancer, Wing Commander Prophecy

DARUM GEHT'S:
Als Pilot Magnus Tide liefert man sich spektakuläre Luftkämpfe in der Zukunft.

BESONDERHEIT:
Flugaction-Simulation in bester **Wing Commander**-Tradition. Das futuristische Flugzeug kann sowohl wie ein Jet fliegen als auch wie ein Hubschrauber in der Luft schweben, dazu gibt es eine interessante Story.



6 XIII

(Ubi Soft/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Hitman 2, Half Life (dt.), Splinter Cell

DARUM GEHT'S:
Nach einem Gedächtnisverlust sind Sie auf der Suche nach Ihrer Identität.

BESONDERHEIT:
Comic-Look dank Cel-Shading und **Unreal**-Engine – die Story erinnert an den Kinofilm **Die Bourne Identität**. Unkonventioneller Ego-Shooter mit vielen abgefahrenen Gameplay-Ideen aus dem Comic-Bereich.



7 Jedi Knight 3: Jedi Academy

(Lucas Arts/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Jedi Knight 2

DARUM GEHT'S:
Anstelle von Kyle Katarn spielen Sie sich selbst und steigen als Jedi auf.

BESONDERHEIT:
Den Technikpart übernimmt die schon recht angestaubte **Quake 3**-Engine, spielerisch haben Sie allerdings so viel Freiraum wie in kaum einem anderen **Jedi Knight**-Spiel zuvor. Vor allem die Charakterentwicklung klingt interessant.



8 Call of Duty

(Activision/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

DARUM GEHT'S:
Shooter-Serie, in der die Kriege des 20. Jahrhunderts thematisiert werden.

BESONDERHEIT:
Activision will mit der **Call of Duty**-Reihe jeweils einen Konflikt des 20. Jahrhunderts als Hintergrund nehmen und den Spieler in der Rolle eines einfachen Soldaten an den Ereignissen teilhaben lassen.



9 Halo

(Microsoft/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Half-Life (dt.), Unreal 2

DARUM GEHT'S:
Als genmanipulierter Supersoldat kämpfen Sie fern der Erde gegen Aliens.

BESONDERHEIT:
Technisch immer noch auf der Höhe der Zeit, liefert **Halo** vor allem eine exzellente Story rund um Menschen, Aliens und ... **Halo**. Die PC-Version wird zudem mit einem Mehrspielermodus ausgestattet.



10 Star Wars: Republic Commando

(Lucas Arts/Sommer 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Rainbow Six, Unreal 2, Halo

DARUM GEHT'S:
Sie sind Teil einer Elite-Einheit der Republik zu Beginn der Klon-Kriege.

BESONDERHEIT:
Anstelle eines Einzelkämpfers kämpfen Sie in diesem Ego-Shooter Seite an Seite mit anderen Soldaten. Das Ganze erinnert zurzeit an eine Mischung aus dem Ego-Shooter **Halo** und dem Taktik-Shooter **Rainbow Six**.



ACTION E3

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

11 S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

(THQ/1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Far Cry, Half-Life 2

DARUM GEHT'S:
Machtübernahme im radioaktiv verseuchten Gebiet um Tschernobyl

BESONDERHEIT:
S.T.A.L.K.E.R. will Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel in einem sein. Bis jetzt fällt allerdings nur die fantastische Optik auf: atemberaubend schöne Vegetation, glaubhafte Spielermodelle, große Gebäude (etwa Reaktor-Nachbau).



12 Tomb Raider: The Angel of Darkness

(Eidos/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, Tomb Raider: Last Revelation

DARUM GEHT'S:
Die hübsche Archäologin Lara Croft kämpft um mystische Artefakte

BESONDERHEIT:
Lara hat sich einen Mann geangelt: Schönling Kurtis steht als zweiter spielbarer Charakter zur Verfügung. Erstmals werden sich ihre Fähigkeiten übrigens im Spielverlauf ändern: Je nach Spielstil kann Lara später besser schwimmen, rennen, schießen oder Ähnliches.



13 Armed & Dangerous

(Lucas Arts/2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Delta Force: Black Hawk Down, Incoming

DARUM GEHT'S:
Als Gangleader Roman ballert man sich an die Macht

BESONDERHEIT:
Ein Action-Action-Spiel nennt Lucas Arts ihr **Armed & Dangerous**. Aus gutem Grund: Es handelt sich um eine gut in Szene gesetzte Ballerorgie mit zahllosen Gegnern, hübschen Levels und dicken Wummen.



D er begehrteste Stand auf der E3 in diesem Jahr war: der Ati-Stand. Das lag allerdings nicht an neuen Silizium-Kompositionen der Marke Radeon, sondern an dem kleinen, unscheinbaren Verhau mit der Überschrift „**Half-Life 2**". Um einen Blick auf Valves neuen Shooter zu erhaschen, stellten sich viele Messebesucher in eine knapp 200 Meter lange Schlange und warteten oft den ganzen Tag auf einen freien Platz im Präsentationsraum. Kein Wunder, schließlich war **Half-Life 2** DAS Thema der Messe und alle, wirklich alle wollten es sehen. Ähnlich verhielt es sich mit **Max Payne 2**, doch im Gegensatz zu **Half-Life 2** hieß es hier: Nur wer eingeladen war, durfte einen abseits gelegenen, auf finnische Minusgrade heruntergekühlten Raum betreten und mit den Entwicklern plaudern. PC Games war beim **Max-Payne**-2-Kältetest als einziges deutsches Magazin zwar anwesend, wir dürfen allerdings nicht darüber berichten – noch nicht.

Worüber wir hingegen plaudern können: Crytek macht mit **Far Cry** Riesenschritte, am Ubi-Soft-Stand tummelten sich deswegen rund um die Uhr Journalisten und Aussteller und bestaunten Grafik und KI. **Doom 3**, der Messehit 2002, fand hingegen nur auf zwei lächerlich kleinen Monitoren als Trailer statt – diskutiert wurde über id Softwares Shooter kaum. **Serious Sam** muss wohl mehr Eindruck auf die Entwicklerszene gemacht haben als seinerzeit **Deus Ex**: Während Fun-Shooter wie **Will Rock** (Test in dieser Ausgabe), **Painkiller** oder **Vivisector** aus dem Boden sprießen, gibt es nur einen Titel, der das Erbe des Klassikers **Deus Ex** antritt: **Deus Ex 2**.

14 Söldner

(Jowood/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Tribes 2, Halo, Team Fortress Classic

DARUM GEHT'S:
Im Jahr 2010 betätigt sich eine Spezialeinheit als Weltpolizei

BESONDERHEIT:
Realistische Physik, verformbare Umgebung, Simulation der diplomatischen Rahmenbedingungen – klingt schon gut. Außerdem sollen die Spielmodi fast völlig frei gestaltbar sein – auch im Mehrspieler-Part.

15 Secret Weapons over Normandy

(Lucas Arts/Ende 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Comanche 4, Secret Weapons of the Luftwaffe

DARUM GEHT'S:
Actionreiche Flug-Simulation im Zweiten Weltkrieg

BESONDERHEIT:
30 Missionen führen mit 20 verschiedenen Flugzeugtypen durch Europa, Asien und Nordafrika. Es handelt sich nicht um eine Hardcore-Simulation, sondern soll für alle Spielertypen zugänglich sein.



16 Hidden & Dangerous 2

(Take 2/4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Rainbow Six, Rogue Spear

DARUM GEHT'S:
Mit einem vierköpfigen Elite-Team lehren Sie die Nazis das Fürchten.

BESONDERHEIT:
Taktik-Shooter mit Zweiter-Weltkriegs-Szenario, in dem Sie Ihrem Team entweder über ein einfaches Menü oder im so genannten Advanced Tactical Mode bis zu zehn Befehle zuweisen.

17 The Great Escape

(Sci Entertainment Group PLC/4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Das Ding, Indiana Jones

DARUM GEHT'S:
Sie müssen aus einem deutschen Gefangenenlager fliehen.

BESONDERHEIT:
Filmumsetzung von **The Great Escape**, in der ein Mix aus Schleich- und Actionmissionen auf Sie wartet. Zu Letzteren gehören ein Feuergefecht auf einem Zug sowie die Flucht mit einem Motorrad durch Deutschland.



18 Chrome

(Techland/4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Breed, Halo

DARUM GEHT'S:
Als Söldner erfüllen Sie auf dem Planeten Valkyria diverse Aufträge.

BESONDERHEIT:
Große grafische und spielerische Vielfalt – Sie können dank unterschiedlicher Ausrüstungsgegenstände und Körper-Implantate leise schleichen oder laut ballern und dabei mit Jeeps und Flugzeugen herumdüsen.



19 Trinity

(Activision/2. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
S.T.A.L.K.E.R., Chaser

DARUM GEHT'S:
In der Rolle des Nightstalker retten Sie New Orleans vor einer Seuche.

BESONDERHEIT:
Die Hauptfigur ist ein genetisch veränderter Elitekämpfer, der sich nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern kann. Entwickler Gray Matter war übrigens maßgeblich an id Softwares letztem Ego-Shooter beteiligt.



20 Lord of the Rings: Return of the King

(Electronic Arts/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Enclave, Gothic 2

DARUM GEHT'S:
Monster kloppen mit **Herr der Ringe**-Hintergrundgeschichte

BESONDERHEIT:
In der Rolle von Gandalf, Aragorn, Legolas und anderen Tolkien-Charakteren schnetzelt man sich auf unterschiedlichen Handlungssträngen durch den kompletten dritten Teil der **Herr der Ringe**-Triologie.





ORIGINALGETREU Die Entwickler statteten Tschernobyl einen längeren Besuch ab, um den Landstrich genau nachbilden zu können.

VIDEO

S.T.A.L.K.E.R.

Unter den 1.350 auf der E3 vorgestellten Spielen war nur selten **etwas wirklich Spektakuläres zu entdecken**. Ausgerechnet bei THQ fand sich ein solches Kleinod.

Der fast nur im Edutainment-Bereich bekannte Publisher will wie bereits vor einigen Jahren wieder auf hochwertige Spiele für Erwachsene setzen. Ein erster großer Schritt ist **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**, das THQ vor wenigen Wochen unter seine Fittiche genommen hat. Und dieser Ego-Shooter könnte das Zeug haben, einem **Unreal 2** oder möglicherweise sogar einem **Half-Life 2** den Rang abzulaufen – wenn er denn jemals fertig wird. Denn bereits vor einem Jahr wollten sich die Entwickler um Alexey Sytyanov daran machen, die Hintergrundgeschichte zu einzelnen Missionen zu verarbeiten und die beeindruckende Grafik der selbst entwickelten X-Ray-Engine mit Leben zu erfüllen. Stattdessen ergänzte man sie um DirectX-9-Features, um ein ausgefeiltes Physiksystem und um eine künstliche Intelligenz, die ihren Namen verdient.

Viel Licht und Schatten

S.T.A.L.K.E.R. war eines der wenigen Spiele, die gleich dreimal auf der E3 gezeigt wurden: beim Entwickler GSC Games, beim Publisher THQ und beim Grafikchiphersteller Nvidia. Letzterer nahm **S.T.A.L.K.E.R.** noch kurz vor der Messe in seine Referenzliste auf, da das Spiel intensiven Gebrauch von den DirectX-9-Fähigkeiten aktueller Grafikkarten macht. Da kann jedes Objekt von bis zu sechzehn verschiedenen, beliebig eingefärbten Lichtquellen angestrahlt werden und wirft die jeweils korrekten Schatten auf die Landschaft. Aber nicht nur starre Gebäude und Böden werden beleuchtet, auch die Spielfiguren: In einer beeindruckenden Vorführung durch Alexey Sytyanov war auf dem Arm eines Soldaten ein Filmausschnitt zu sehen, den ein Autokinoprojektor durch die Seitenscheibe seines Jeeps warf. Trotz des intensiven Einsatzes von Pixel- und Vertex-Shadern, von dynamischem Schatten und Licht und satten drei Millionen Polygonen je Bild läuft **S.T.A.L.K.E.R.** auf einem High-End-Rechner flüssig. Die weniger spektakuläre



LOW-END Hier zeigt die DirectX-8-Version, wie schön Rost sein kann. In der DirectX-9-Variante sind die Grafiken realistischer ausgeleuchtet.



GRUBENLAMPE Das Gitter an der Lampe wirft diese riesigen, unscharfen Schatten an die Wand.

DirectX-8-Variante soll sich bereits mit einem 1-GHz-Rechner zufrieden geben.

Physik auf Draht

Auch das Physiksystem glänzt mit seiner Leistung. Beispielsweise wird die Flugbahn von jedem der bis zu 50 Einzelteile, in die eine **S.T.A.L.K.E.R.**-Handgranate zersplittert, ballistisch korrekt berechnet. Sogar der Aufschlag beschäftigt die Mechanik-Engine: Prallt das Schrapnell ab oder durchschlägt es den getroffenen Gegenstand? In welchem Winkel schlägt es auf? Welcher Bewegungsimpuls wird auf das Objekt übertragen? In der Messevorführung hat eine makabere Darbietung die Leistungsfähigkeit des Systems demonstriert: Nachdem eine auf einem Dach stehende Spielfigur am Arm getroffen wurde, verursachte der übertragene Impuls der Gewehrkugel eine Dreh- und Rückwärtsbewegung. Die Spielfigur stürzte vom Dach, streifte während des Falls eine Stromleitung und brachte beim Aufschlag auf den Boden ein dort liegendes Fass ins Rollen. Die Stromleitung schwang noch etliche Sekunden später vor sich hin.

Gesamtsituation abwägen

Die KI wurde weniger spektakulär, aber dennoch sehr überzeugend demonstriert. Zunächst griff der Spieler eine Gruppe feindlich gesinnter Plünderer mit einer Pistole an, die sofort ausschwärmten, um den Angreifer zu suchen. Sobald er sich zeigte, griff ihn ein Teil der Gruppe an, ein anderer Teil versuchte, in seinen Rücken zu gelangen. Als nur noch zwei seiner Gegner übrig waren und er sich vor ihren Augen ein MG herbeicheatete, ergriffen die beiden die Flucht.

Inhalt? Nächstes Jahr!

Über den eigentlichen Spielinhalt ist selbst den Entwicklern noch kaum etwas bekannt, lediglich die Hintergrundgeschichte steht mittlerweile fest: In einem detailgetreu nachgebildeten Tschernobyl gibt es 20 Jahre nach der Reaktorkatastrophe eine zweite Nuklearexplosion. In dem betroffenen Gebiet herrscht nicht nur eine tödliche Strahlung, auch physikalische Anomalien treten vereinzelt auf. Da existieren Zonen mit veränderter Schwerkraft, in anderen werden Klänge bis ins Unerträgliche verstärkt und elektrische Felder beliebiger Stärke entstehen. Nach einigen Jahren – das „befallene" Gebiet ist mittlerweile auf 20 Quadratkilometer angewachsen – ist die Strahlung gering genug, dass das Militär einen Söldner hineinschicken und nach dem Rechten sehen lassen kann. Denn offenbar nutzt ein durchgedrehter Wissenschaftler die frei gewordene Radioaktivität, um mutierte Tiere und Menschen heranzuzüchten und sich untertan zu machen. Zudem schleichen in dem Gebiet konkurrierende Plünderergruppen herum und außerdem ist noch immer nicht geklärt, wie es zu der zweiten Katastrophe überhaupt kommen konnte. GSC Games gibt sich selbst noch ein ganzes Jahr, um aus dieser Geschichte ein Spiel zu machen und mit der nahezu fertig gestellten Technik zu kombinieren.

S.T.A.L.K.E.R. - harte Konkurrenz

Feature	S.T.A.L.K.E.R.	Far Cry
Release	2004	Ende 2003
Story	Ein Einzelkämpfer sieht nach der zweiten Atomexplosion im Gebiet von Tschernobyl nach dem Rechten, wo er den Machenschaften eines wahnsinnigen Wissenschaftlers auf die Schliche kommt.	Ein Schiffskapitän strandet auf einem Eiland im Südpazifik, wo er den Machenschaften eines wahnsinnigen Wissenschaftlers auf die Schliche kommt.
Missionen/Spielziele	Noch unbekannt	Bislang: Zone um Zone wird von dem meist verdeckt vorgehenden Spieler von gegnerischen Söldnergruppen befreit.
Engine	Selbst entwickelte X-Ray-Engine mit allen nennenswerten DirectX-9-Grafikfunktionen und eigenem Physiksystem	Selbst entwickelte Cry-Engine mit allen nennenswerten DirectX-9-Grafikfunktionen und eigenem Physiksystem
Hardware-Anforderungen	1 GHz, Geforce 3 für DirectX-8-Version 2,5 GHz, Ati Radeon 9700 für DirectX-9-Version	1,2 GHz, Geforce 3 für DirectX-8-Version 2 GHz, Geforce 4 Ti-4200 für DirectX-9-Version
Gegner-KI	Gegner organisieren sich in Gruppen, jeder einzelne Gegner reagiert auf seine persönliche Bedrohungslage durch Flucht, Deckung oder Angriff.	Gegner organisieren sich in Gruppen und fordern Hilfe an. Jeder einzelne Gegner reagiert auf seine persönliche Bedrohungslage durch Flucht oder Angriff und sucht grundsätzlich Deckung.
Besonderheiten	- Landschaft wurde einem realen Gebiet um Tschernobyl nachempfunden - Gegner reagieren auf Geräusche	- Landschaft durch Explosionen etc. deformierbar - Stealth-O-Meter zeigt an, ob der Gegner den Spieler entdecken kann
Beeindruckendste Szene	Dynamische Lichteffekte: Ein Projektor wirft einen Film durch die Seitenscheiben auf den Arm eines Autofahrers.	Dynamische Licht- und Schatteneffekte: Eine Hängelampe pendelt mitsamt ihrem Lichtschein.

VERDÄCHTIG Ein blank polierter Helikopter ist ein sicheres Zeichen dafür, dass Menschen in der Nähe sind.

ERSTEINDRUCK

*Man muss hoffen, dass THQ den Entwicklern ausreichend Zeit lässt, aus dem technisch beeindruckenden **S.T.A.L.K.E.R.** ein richtiges Spiel zu machen – und dass die Entwickler sich beeilen, damit **S.T.A.L.K.E.R.** auch beim Erscheinen noch so spektakulär aussieht wie im Augenblick.* HARALD WAGNER

Entwickler .... GSC Games
Anbieter .... THQ
Termin .... 2. Quartal 2004



Half-Life 2

Gordon Freeman war König der E3: **Die Demonstration von Half-Life 2 stellte alle anderen Messe-Neuheiten weit in den Schatten**. Hier die neuesten Erkenntnisse.

Das aufregendste Spiel der E3-Show in Los Angeles war in einem kleinen Kabäuschen am Ati-Stand versteckt. Besondere Kennzeichen: Lange Warteschlangen und das Bildnis eines gewissen Wissenschaftlers mit Bart und Brille. Im 30-Minuten-Takt öffnete das „**Half-Life 2**-Theater" seine Pforten und präsentierte das aufregendste Spiele-Spektakel auf dem gesamten Messegelände. Im Vergleich zu unserem Vor-Ort-Termin bei Valve (PC Games 6/2003) gab es viele neue Levels und Spielszenen zu sehen, die unseren Appetit auf den Edel-Shooter noch weiter verstärken.

Physik wird voll ausgespielt

Valve-Boss Gabe Newell persönlich führte durch die Demonstration. Ehrfürchtiges Raunen gleich zu Beginn, als der mysteriöse Regierungsagent G-Man als Model einer Mimik-Vorführung auf dem Bildschirm auftaucht. 40 Gesichtsmuskeln werden simuliert, um eine frappierend echt wirkende Gesichtsausdrucks-Bandbreite zu ermöglichen. Ähnlich spektakulär sind die Physik-Eigenschaften der Engine. In einem speziellen Demo-Level wurden verschiedene Objekte auf- und übereinander geworfen oder in ein Wasserbecken geschleudert. Holzbretter schwammen dabei auf der Oberfläche, volle Fässer plumpsten dagegen mit einem großen Platsch ins Wasser und sanken auf den Beckenboden. Eine in die Luft erhobene Matratze ließ sich realistisch biegen und knautschen, bevor sie ebenfalls zu ihrem Bad kam. Newell betonte, dass sich Materialien in der Spielwelt generell so verhalten wie in der Realität: „Wenn etwas aussieht wie Holz, dann hört es sich auch wie Holz an und zersplittert wie Holz, wenn es beschossen wird." Die Technik-Vorführung wurde von einer eindrucksvollen Grafik-Demo abgerundet, in der komplett mit Bump Mapping überzogene Levelwände, spiegelndes, sich sanft kräuselndes Wasser und diverse spiegelnde Objekte für „Oh"- und „Ah"-Ausrufe der Anwesenden sorgten. Absoluter Höhepunkt war ein transparenter Charakter, der aus fließendem Wasser zu bestehen schien und auch dessen Eigenschaften besaß. Möglich machen dies die „Gebrüder" Vertex





GESICHTER SPRECHEN BÄNDE Alyx grinst verschmitzt, während wir von dem Herrn mit der Weste argwöhnisch begutachtet werden. Ob er was im Schilde führt?

JETZT WIRD'S BRENZLIG In einer alten Fabrikhalle stürmen Combine Soldiers heran und wollen Freeman an die Wäsche.

DIE VORHER-NACHHER-SHOW Schönheits-Chirurgie in der Praxis: links Dr. Steiner Ende 1998, rechts der sorgenfaltenfreie Dr. Steiner Anfang 2003.

und Pixel Shader, die seit der Einführung von DirectX 8 und Geforce3 für Aufsehen sorgen. In **Half-Life 2** haben diese kleinen Grafik-Progrämmchen jetzt ihren ersten, wirklich rundum überzeugenden Auftritt. Voraussetzung ist natürlich eine Grafikkarte der Geforce3/4-Ti-Fraktion oder technisch gleichwertige Pendants von Ati.

Umgebung ausnutzen

Wie der Action-Spielablauf von all diesen Engine-Eigenheiten profitiert, zeigte Newell dann in einigen konkreten Level-Beispielen. Mit einer Energie-Lenkstrahlwaffe namens Manipulator kann der Spieler Objekte wie Fässer ergreifen und auf Gegner werfen. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt, bei einem Kampf mitten in der Stadt grabscht man sich zum Beispiel die einzelnen Buchstaben eines Firmenlogos von der nächsten Gebäudefassade und missbraucht sie als Wurfgeschosse. In einer anderen Szene rupfte Gordon Freeman mit dem Manipulator einen Heizkörper von der Wand und ließ ihn als Schild vor sich herschweben, um feindliche Kugeln abzuwehren. Zu guter Letzt bekam ein Combine Soldier die Heizung in die Magengrube geschleudert. Durch die Wucht des Aufpralls stürzte der Gegner in einen hinter ihm stehenden Getränkeautomaten, aus dem dann eine Flut Dosen die Treppen herunterkullerten.

Fahrer schießt scharf

Ein Straßenkampf-Level demonstrierte Team-Action mit mehreren computergesteuerten Charakteren, allen voran der allseits geliebte Wachmann Barney. Die Verbündeten gingen in Deckung, achteten auf ihre Distanz zu Freeman und forderten an einer Stelle Feuerschutz an. Für weitere Abwechslung sorgen Fahrsequenzen. Konkret bekamen wir zu sehen, wie Gordon sich ans Steuer eines runtergekommenen Geländewagens setzte, um vor einem Alien-Flugobjekt zu fliehen. Dabei wurde das aufmontierte Bordgeschütz unabhängig von der Fahrtrichtung bedient, um Straßensperren mit Combine Soldiers zu beschießen. Einzelne Gegner ließen sich auch stilvoll mit der Kühlerhaube aus dem Weg räumen. Die Sequenz endete damit, dass Gordon aus dem Wagen sprang, einen Raketenwerfer aufsammelte und damit den Alien-Gleiter abschoss, der bei seinem Aufprall eine Reihe von Autowracks vor sich her schob – wow!

Neubau in City 17

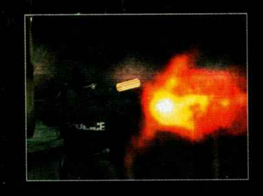
Langsam lichten sich auch mehr Geheimnisschleier um die Story von **Half-Life 2**. Wir sahen, wie Gordon Freeman in einem Labor Alyx Vance und Dr. Kleiner begegnet. Kleiner war seinerzeit der Chef-Wissenschaftler in Black Mesa und verantwortlich für das Experiment, in dessen Folge das Dimensionstor zur Alien-Welt Xen entstand. Er hat die Ereignisse im Vorgängerspiel nicht nur überlebt, sondern arbeitet offensichtlich auch fieberhaft daran, die daraus resultierende Invasion zu stoppen. In der umkämpften Stadt City 17 treiben sich nicht nur vertraute und neue Monster-Typen herum, eine steil in den Himmel ragende Alien-Zitadelle verletzt zudem alle Bauverordnungen. Das Gebäude wirkt zu allem Überfluss lebendig und expandiert allmählich – welche Schrecken in seinem Inneren lauern, ist noch offen.

Äußerst konkret sind dagegen die Pläne zur Veröffentlichung des Schmuckstücks. Valve ist anhaltend optimistisch, **Half-Life 2** bereits am 30. September weltweit auszuliefern. Drei Versionen des Schachtel-Artworks sind geplant, wahlweise zieren Gordon, Alyx oder G-Man die Umverpackung. Obendrein ist eine höherpreisige Collector's Edition mit Bonus-Beigaben in Vorbereitung.

ERSTEINDRUCK

*Abteilung „Zwick mich bitte jemand": **Half-Life 2** sieht aus wie ein Spiel aus ferner Zukunft für eine überirdische Hardware-Plattform, erscheint aber schon in ein paar Monaten. Eine harte Wartezeit!* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Valve
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... 30. September 2003







Halo

KANONIER Als Bordschütze hat man einen denkbar einfachen Job: Ballern, bis der Arzt kommt.

VIDEO

25. Oktober 2001: Das Xbox-Halo ist Gold. Eineinhalb Jahre später ist die PC-Version endlich fast fertig.

Vorsichtig schleichen Sie zwischen Bäumen und Felsblöcken Richtung Norden, dort sollen sich verbündete Einheiten befinden. Um Sie herum wimmelt es von schwer bewaffneten Covenant-Infanteristen und ihren noch gefährlicheren Flugzeugen. Covenant, das ist ein Zusammenschluss von Alien-Horden, die scheinbar nichts Besseres zu tun haben, als mal wieder Menschheit-Ausrotten zu spielen. Wenige Sekunden später überschreiten Sie unter Beschuss die Hangkuppe – nur um in die nächste nervenaufreibende Schlacht zu geraten.

In der Rolle einer SPARTAN-II-Spezialeinheit war man in der Xbox-Version von **Halo** schon vor knapp eineinhalb Jahren reichlich beschäftigt: fesselnde Missionen, clevere Gegner und gute Spielbarkeit, verpackt in eine sehr ansehnliche Grafikhülle. Letztere verursacht nach den ersten bewegten Bildern von **Half-Life 2** zwar keinen erhöhten Pulsschlag mehr, sieht dank Bump-Mapping und hübscher Lichteffekte trotzdem noch durchaus annehmbar aus. Zusätzlich profitiert die Optik von den PC-typischen Vorteilen höherer Bildschirmauflösung und schärferer Texturen.

Im Weltall nichts Neues

Inhaltlich hat sich wenig getan: Sie spielen den letzten Elite-Soldaten nach SPARTAN-II-Typ und Ihre Aufgabe besteht darin, die scheinbar übermächtigen Covenant von der Erde abzulenken und zu vernichten. Was nach stumpfem Geballer klingt, entpuppt sich schnell als abwechslungsreiches Action-Spiel mit ständig wechselnden Missionszielen, etlichen Fahrzeugen und Waffen sowie spannenden Duellen. Ihre Gegner suchen nämlich systematisch nach Schwachstellen, werfen Granaten oder greifen in Formationen von mehreren Seiten an. Ein Beispiel: Sie bewachen eine Festung, Aliens rücken von mehreren Seiten an. Dank Ihrer erhöhten Position und schwerer Bewaffnung ist es möglich, die ersten Angriffe schnell zurückzuschlagen. Schnell merken die Gegner jedoch, wie chancenlos ein direkter Angriff auf offenem Feld ist, und versuchen die Zugänge zu Ihrer Position zu erobern, um Sie vorher auszuschalten.

Noch durchdringender ist die Spielerfahrung natürlich im Mehrspieler-Modus, mit insgesamt 16 Spielern über LAN oder Internet; an Modi sind unter anderem King of the Hill, Race und Deathmatch geplant. Übrigens: Die zeitaufwendige Balancingphase des Multiplayer-Spiels war auch der Grund, warum **Halo** so lange auf sich hat warten lassen.

ERSTEINDRUCK

*Trotz leicht ergrauter Grafik macht die PC-Version von **Halo** einen recht guten Eindruck – mit Maus und Tastatur kann man die Action noch einen Tick intensiver erleben.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Bungie
Anbieter .... Microsoft
Termin .... Oktober 2003



FLUGGERÄT Diese Flieger sind sogar mit mehreren Spielern und im Fahrzeug schwer zu erledigen.



KOBOLDE Diese kleinen koboldähnlichen Aliens sind sehr wendig, allerdings nur leicht gepanzert.



FAHRTÜCHTIG Der Buggy kommt häufig zum Einsatz.

www.ngl-europe.com

Bist du der Auserwählte?

Tom Clancy's Raven Shield™

Half-Life© Counterstrike

werde deutscher Meister

gewinne bis zu 65.000 Euro

Warcraft®III

die Kraft zu siegen

die besten Spiele

du hast die Wahl

999,-

Kauf den PC!

Spielen ist DEINE Bestimmung

Der offizielle PC der NGL

- **AMD Athlon XP 2600+** 333 MHz FSB
- **PNY Verto GeForce FX 5600** 256 MB, AGP 8x, 500 MHz DVI+VGA, TV-Out, DirectX9 Hardwaresupport
- **Toshiba SD-R1312 CD-RW/DVD-Rom** 40/12/32/10
- **Kingston DDR 333 - 512 MB** (2 x 256 MB)
- **Shuttle XPC SN41G2** AMD NET-PC
- **NVIDIA nForce2** IGP / MCP2
- CPU Kühler geräuscharm durch **ICE-Heatpipe**
- **LAN 10/100 MBit** On Board
- **AGP 8x, 4 x USB 2.0, 3x Firewire , IrDA, 1xPCI frei**
- **Realtek ALC 650 6-Kanal Sound** mit SPDIF in/out
- **Festplatte 120 GB Samsung**
- **Microsoft Intellimouse** Optical
- **Cherry Tastatur** G83-6105LRNDE-3 PS/2
- **Größe** (LBH - 300 mm x 200 mm x 185 mm)
- **2 Jahre Garantie**

nur 999,- €

NGL - Netzstatt Gaming League

- die Liga der Deutschen PC-Spiele-Meisterschaften powered by NVIDIA
- Vorrunden auf über 50 LAN-Partys
- kostenlose Teilnahme an der Meisterschaft
- Deutsche Meisterschaften der besten Games: Half-Life© Counter-Strike, Warcraft® III, Tom Clancy's Rainbow Six™ 3: Raven Shield™ und weitere (siehe Website)

mit 65.000 Euro Preisgeldern!

PC erhältlich bei www.ngl-europe.com

oder www.bemi.de

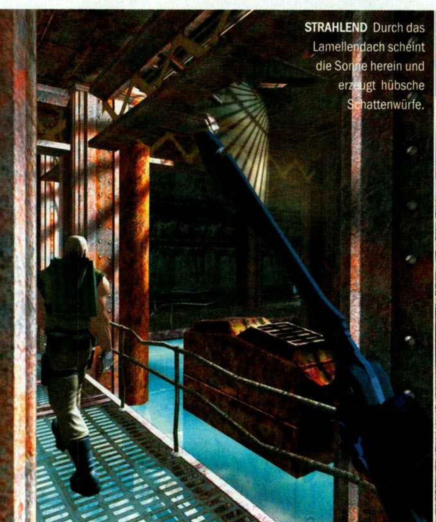


BEMI

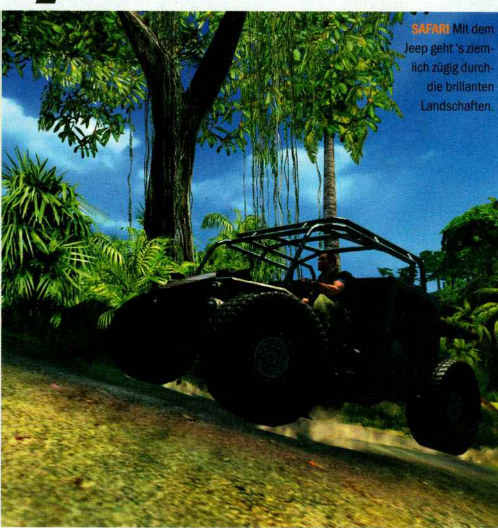
Freaks 4U GmbH & Benjamin Reiß



Far Cry



STRAHLEND Durch das Lamellendach scheint die Sonne herein und erzeugt hübsche Schattenwürfe.



SAFARI Mit dem Jeep geht's ziemlich zügig durch die brillanten Landschaften.

Dass Far Cry bombastische Außenlevels hat, wissen Sie – auf der E3 gab's endlich auch **Innenlevels auf Doom-3-Niveau** zu begutachten.

VERSTECKSPIEL Der etwas entfernte Gegner taucht immer nur kurz hinter dem Truck auf.

Die Coburger Crytek-Crew arbeitet emsig an der Fertigstellung ihres Erstlingswerkes **Far Cry**, und nach den auf der E3 gezeigten Szenen zu urteilen, geht die Entwicklung mit großen Schritten voran. So wurde etwa die künstliche Intelligenz der Gegner nochmals verbessert. Eine Beispielszene: Pistolenkugeln schlagen krachend durch die Holzwand hinter dem Spieler – Glück gehabt, die Gegner haben verfehlt und müssen nachladen. Greift man jetzt mit einem Sturmgewehr an, erkennt die KI seine deutlich überlegene Bewaffnung und die Soldaten ziehen sich hastig zurück. Während er einen der beiden Angreifer ausschalten kann, flüchtet der andere in eine etwas entfernte Hütte, von wo aus per Funkgerät Verstärkung angefordert wird. Um zu verhindern, dass jetzt Massen von feindlichen Söldnern anrücken, sollte der Funker erledigt werden – das entpuppt sich aber als knifflige Aufgabe, denn der weiß um seine wichtige Rolle und versteckt sich hinter einem Pfeiler. Inzwischen ist der erste Hilfstrupp angekommen und macht sich sofort daran, den Hochstand des Spielers einzukreisen – solche spannenden Kämpfe sollen im fertigen Spiel an der Tagesordnung sein.

Schleich di'

Völlig neu ist das Radar, eine Art Stealth-O-Meter, mithilfe dessen Sie Schleichpassagen leichter bewältigen können: Jetzt wird auch der gegnerische Blickwinkel angezeigt, ähnlich wie in **Commandos**. Angesichts der sehr hellhörigen Gegner kommt auch der Geräuschpegelmesser gerade recht, der anzeigt, sobald jemand auf Sie aufmerksam zu werden droht. Erstmals wurden auf der E3 auch Innenlevels präsentiert – und Crytek hat offenbar nicht zu viel versprochen. Tatsächlich sind sämtliche Texturen mit Bump Mapping versehen und sehen äußerst plastisch und natürlich aus. Noch beeindruckender war die Live-Vorstellung der dynamischen Licht-und-Schatten-Effekte: Schießt man eine Hängelampe an, beginnt sie zu pendeln. Dabei tanzt der Lichtkegel über das Mobiliar und erzeugt in Echtzeit berechnete Schattenwürfe – so was gab's zuvor allenfalls in **Doom 3** zu sehen. Über weitere Neuerungen halten wir Sie natürlich auf dem Laufenden – insbesondere Details zu Story, Spielablauf und Leveldesign dürften in den nächsten Monaten enthüllt werden.

ERSTEINDRUCK

*Derart vor Details strotzende Levels gab es bislang allenfalls in **Doom 3** oder **S.T.A.L.K.E.R.** zu sehen: **Far Cry** ist technisch definitiv eins der E3-Highlights. Dank guter KI scheinen auch die Missionen spannend zu werden – wir harren der Dinge, die da kommen.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Crytek
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 4. Quartal 2003


Seid Netz miteinander!
Mit dem Netzwerk kommst sogar Du klar! Tom
* unverbindl. Preisempfehlung
MicroLink™ dLAN
€ 129,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
Netzwerk und Internet aus der Steckdose ;-)
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Modem mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung. Ausführliche Infos unter www.devolo.de
• HomePlug-Adapter für die Datenübertragung über das Stromnetz
• Die optimale DSL- oder ISDN-Verlängerung in jeden Raum eines Hauses
• Keine neuen Kabel, kein Bohren, kein Dreck!
• Kinderleichte Installation
• Übertragungsraten von bis zu 14 Mbit/s über das hauseigene Stromnetz
• Abhörsicher durch DES-Verschlüsselung
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Comtech, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, ProMarkt, Karstadt, Kaufhof, Masters, MediMax, PC Spezialist, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, www.alternate.de, www.amazon.de und Media Markt
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!
devolo
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

ABENTEUER E3

Rollenspiele | Adventures

1 Vampire 2: Bloodlines
(Troika Games/2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Vampire, Deus Ex
DARUM GEHT'S:
Als Vampir-Frischling in Los Angeles treten Sie einem von sieben Vampir-Clans bei.
BESONDERHEIT:
Dieses Rollenspiel gehört wohl zu den blutigsten seiner Art: Als Vampir benötigen Sie diesen Saft zum Überleben. Und gerade deshalb müssen Sie verhindern, dass machthungrige Vampirkollegen die Menschheit ausrotten. Die **Half-Life 2**-Grafik macht das Horror-Rollenspiel zum Augenschmaus.

2 World of Warcraft
(Blizzard/2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Everquest, Dark Age of Camelot
DARUM GEHT'S:
Zusammen mit Orks und Elfen andere Monster verhauen
BESONDERHEIT:



World of Warcraft soll nicht nur das komplexeste, sondern auch einfachste Online-Rollenspiel werden. Der leichte Einstieg soll auf die späteren Gefechte in der riesigen **Warcraft**-Welt gut vorbereiten, die unter Umständen mehrere Tage dauern können.

3 Sam & Max 2
(Lucas Arts/März 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Monkey Island 4, Sam & Max
DARUM GEHT'S:
Führen Sie Hund und Hase durch ein lustiges Krimi-Abenteuer.
BESONDERHEIT:
Die beiden Comic-Helden gehen diesmal in 3D auf Verbrecherjagd, der typische Grafikstil, der tiefschwarze Humor und die absurden Rätsel sollen erhalten bleiben. Wir hoffen auf ein Adventure der alten Schule.



4 Baphomets Fluch 3
(Revolution Software/10. Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Baphomets Fluch 2, Runaway
DARUM GEHT'S:
Zwei Abenteurer lüften das Geheimnis um Baphomets Fluch, um die Menschheit zu retten.
BESONDERHEIT:
Das klassische Adventure setzt nicht auf Action-Einlagen, sondern auf knifflige, aber logische Rätsel. Erstmals sind die zwei Abenteurer Nico und George in 3D unterwegs. **Baphomets Fluch 3** verspricht ein intensives und packendes Spielerlebnis mit einer mystischen, aber dennoch glaubwürdigen Story zu werden.



5 Lineage 2
(NC Interactive/3. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Everquest, Dark Age of Camelot
DARUM GEHT'S:
Drachen erschlagen in einer wunderschönen Fantasy-Welt
BESONDERHEIT:
Lineage ist das erfolgreichste Online-Rollenspiel der Welt – erhältlich ist es allerdings nur in Asien. Der Nachfolger soll weltweit an den Erfolg anknüpfen und setzt dafür die klassische Fantasy-Spielwelt mit der **Unreal Warfare**-Engine spektakulär in Szene.



6 Star Wars Galaxies
(Verant Interactive/November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Ultima Online, Neocron
DARUM GEHT'S:
Aufseiten der Rebellen oder des Imperiums **Star Wars**-Welten besuchen
BESONDERHEIT:
Auf zehn Planeten werden sich tausende von Spielern in den Originalschauplätzen der fünf Kinofilme treffen und gemeinsame Abenteuer bestehen. In dem sehr actionorientierten Online-Rollenspiel kann man es mit intensivem Training bis zum Lichtschwert schwingenden Jedi-Meister bringen.





D as Portfolio des koreanischen Publishers NC Soft ist symptomatisch für das Abenteuer-Genre: Mit **Lineage 2**, **City of Heroes**, **Exarch** und **Guild Wars** sind vier von fünf Titeln reine Online-Rollenspiele – zusätzlich zum zunächst nur in Asien erscheinenden Online-Rollenspiel **Shining Lore**. Jeder größere Hersteller hat mittlerweile mindestens eines dieser Spiele in Arbeit. Ob sich das im Einzelfall lohnt, ist mehr als fraglich, denn einerseits gibt es dafür wenigstens in Deutschland nur einen begrenzten Markt, andererseits verschlingt die Entwicklung sehr viel Zeit: **World of Warcraft**, **Star Wars Galaxies** und **Everquest 2** wurden bereits während der letztjährigen E3 angekündigt. Auch das Adventure **Full Throttle 2** hatte schon im Jahr 2002 seinen ersten Auftritt, und wer Lucas Arts kennt, wird nicht davon ausgehen können, dass der geplante Veröffentlichungstermin eingehalten wird – zumal zeitgleich an dem Adventure **Sam & Max 2** gearbeitet wird. Abgesehen von diesen beiden Titeln und von **Baphomets Fluch 3** darbt das Adventure-Genre noch genauso mitleiderregend vor sich hin wie noch im letzten Jahr. Einen verzweifelten Rettungsversuch des Adventure-Genres stellt **Uru** dar. Man mag dieser Online-Variante des drögen Grafik-Adventures **Myst** alle Daumen drücken, doch steht zu befürchten, dass sie als Skurrilität in die Software-Geschichte eingehen wird. Notiz am Rande: Das in Deutschland bereits im letzten Jahr erschienene **Gothic 2** wurde dem amerikanischen Publikum als Neuheit präsentiert und traf dort auf durchweg positive Resonanz.



7 Everquest 2
(Sony Online/14. November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Everquest, Dark Age of Camelot
DARUM GEHT'S:
Artefakte suchen, Drachen töten, Freunde finden
BESONDERHEIT:
Die riesige **Everquest**-Community wird sich nicht groß umstellen müssen: Das Spielprinzip bleibt nahezu erhalten, die Oberfläche wird etwas vereinfacht und die Grafik drastisch verbessert. Das Quest-System des Fantasy-Online-Rollenspiels wird nun spezielle Aufträge für Clans generieren.



8 Matrix Online
(EON Digital/2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Neocron, Anarchy Online
DARUM GEHT'S:
Cool und effektreich Agenten bekämpfen
BESONDERHEIT:
Das Online-Rollenspiel knüpft an die Kinoserie an: Die Matrix existiert immer noch und wird von in Gruppen organisierten Neos bevölkert. Das Spiel verwendet die Kamerafahrten, die Zeitlupeneffekte und den Kampfstil der Filme.



9 Full Throttle 2: Hell on Wheels
(Lucas Arts, 4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Indiana Jones 6, Monkey Island 4
DARUM GEHT'S:
Ein Mann auf der Suche nach kaltem Bier
BESONDERHEIT:
Das 3D-Adventure wird nur wenig Denken verlangen – immerhin spielt man den schlagkräftigen Biker Ben, der seinen Lebensstil durch aufgerissene und zerstörte Straßen bedroht sieht. Renn-, Prügelspiel und Adventure.



10 Middle-Earth Online
(Turbine Entertainment/4. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Everquest, Dark Age of Camelot
DARUM GEHT'S:
Nazguls und Golems erwarten tausende von Spielern in Mittelerde.
BESONDERHEIT:
Als Elf, Zwerg, Hobbit oder Mensch darf man Handwerker oder Bauer werden – oder kämpfen. Und zwar auf der guten oder der bösen Seite. Schwert und Magie sind die Mittel gegen Saurons Armeen.





Vampire: The Masquerade – Bloodlines

GUT LIZENZIERT Dank der Source-Engine sieht das Vampir-Epos teuflisch gut aus.

Wenn Blicke töten könnten

Dank der für Bloodlines lizenzierten Source-Engine besitzen die Charaktere eine ebenso ausgefeilte Gesichtsmimik wie Gordon Freeman und Alyx Vance aus Half-Life 2.

Übernatürliche Kräfte und ewiges Leben: **Der Vampire-Nachfolger kreuzt Ego-Shooter und Rollenspiel** zu bissiger Action.



CHARAKTERSTARK In der bizarren Welt von Bloodlines führen Sie Gespräche mit zahlreichen abgedrehten Charakteren.

Der Ohnmacht nahe schleppen Sie sich durch eine heruntergekommene Seitenstraße in Los Angeles, stolpern über umgefallene Mülltonnen und brechen schließlich zusammen. Aus den Augenwinkeln sehen Sie plötzlich menschliche Umrisse vor sich, als Ihnen jemand Hilfe anbietet. Ihre Mundwinkel sind von einem diabolischen Grinsen gezeichnet, als Sie hochschnellen, das Angebot dankend annehmen und die Zähne in den Hals des hilflosen Opfers schlagen.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines steht seinem Vorgänger atmosphärisch in nichts nach. Gerade erst wurden Sie von einem Menschen zum Blutsauger umgewandelt, schon müssen Sie sich einem der sieben Vampir-Clans anschließen, von denen die vermeintliche Stadt der Engel beherrscht wird – **Bloodlines** ist actionreicher Ego-Shooter und düsteres Rollenspiel zugleich.

Konsequente Weiterentwicklung

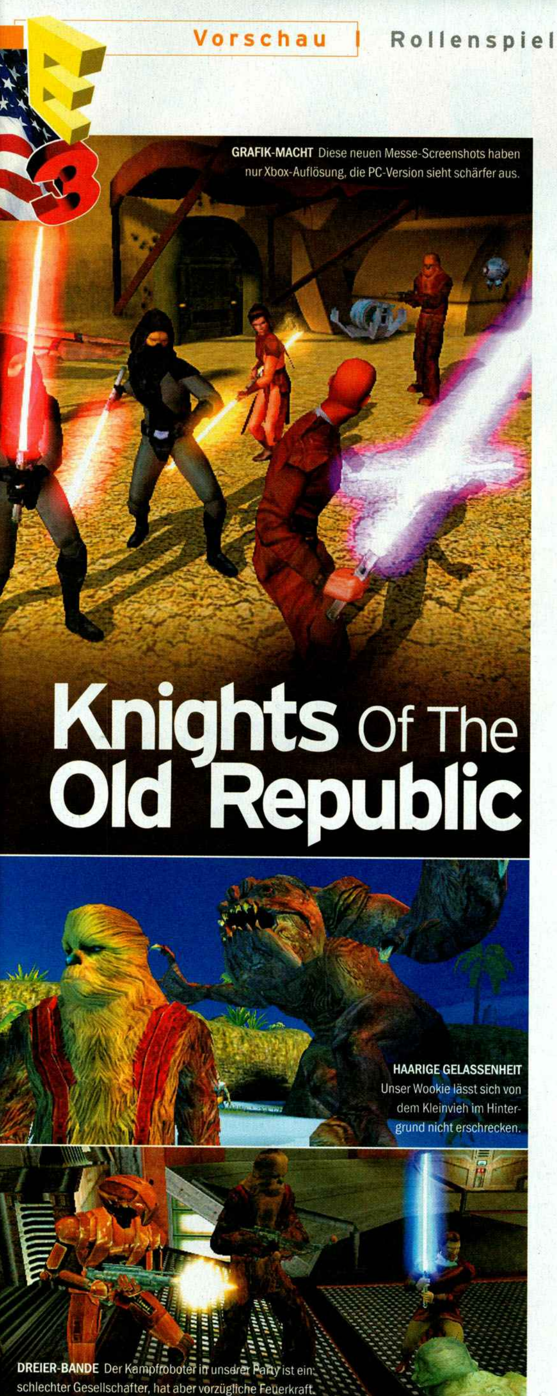
Neben dem reichhaltigen Waffenarsenal – vom Katana-Schwert bis zur Uzi – verlassen Sie sich deshalb vor allem auf Ihre Vampir-Fähigkeiten und machen sich in brenzligen Situationen unsichtbar oder übernehmen kurzerhand die Kontrolle über ahnungslose Opfer. Mit fortschreitendem Spielverlauf sammelt Ihr Charakter Erfahrung und wird immer mächtiger, bis Sie am Ende vielleicht als Fürst der Finsternis selbst an der Spitze der Scharfzähne stehen. Die im Gegensatz zum Vorgänger nichtlineare Geschichte mach's möglich, denn an Schlüsselstellen nehmen Sie Einfluss auf den Verlauf des düsteren Epos. In Szene gesetzt wird all das von Valves leistungsstarker Source-Engine, die bereits während der **Half-Life 2**-Vorführung für herunterklappende Kinnladen sorgte und auch **Bloodlines** durch architektonische Kunstwerke und eine realistische Physik zum Augenschmaus macht. Einen besonderen Leckerbissen hat sich Entwickler Troika außerdem für den Mehrspielermodus einfallen lassen: Ähnlich einem Taktik-Shooter treten im Internet Vampire und Vampirjäger gegeneinander an.

ERSTEINDRUCK

*Schon jetzt habe ich bei diesem leckeren Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter Blut geleckt. Das liegt nicht nur an der **Half Life 2**-Engine, sondern auch am düsteren Setting und der konsequenten Weiterentwicklung des ersten Teils.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Troika Games
Anbieter .... Activision
Termin 2004


FRITZ!
Fax
E-Mail
Internet
ISDN
FRITZ! ISDN
GUTE NACHRICHT
Gute Nachricht für smarte Surfer!
Mit ISDN in nur 10 Online-Stunden*:
15.000 oder 4.000 oder 400
Mails versenden
Internet-seiten laden
MB Daten-download
Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer
More FRITZ! – more fun
Die ISDN-PC-Controller zum Surfen, Mailen, Faxen
Surfen, mailen, faxen – FRITZ! ist für alles, was mit ISDN und PC richtig Spaß macht. Einfach zu installieren, einfach zu bedienen, einfach für jeden PC-Typ und praktisch für jedes Windows-Betriebssystem.
FRITZ!Card ist eins-fix-drei betriebsbereit – und dann kann's mit der dazugehörigen Software vergnüglich losgehen. Zum Beispiel mit FRITZ!web für schnelles Internet über ISDN; noch schneller mit Kanalbündelung und ISDN-Datenkompression. Damit erreichen Sie erfreuliche Geschwindigkeiten von bis zu 240 kBit/s an jedem Anschluss. Oder mit FRITZ!fon, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter. Ganz besonders nett ist auch, mit FRITZ!fon jetzt SMS im Festnetz senden und empfangen zu können.
Ob FRITZ!Card PCI und FRITZ!Card PnP als Einsteckkarte, FRITZ!Card USB als externes Gerät oder FRITZ!Card PCMCIA für Notebooks – FRITZ!Card sorgt in jedem Fall für gute Laune.
Die FRITZ!Cards für mehr Fun bekommen Sie überall im guten Computerfachhandel, bei Media Markt, Saturn, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.
Übrigens, brandaktuelle Software-Updates und alle Treiber gibt´s kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: www.avm.de/fritz
FRITZ!Card ab
79,- €
unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.
www.avm.de
HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...
AVM
AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de
1 von 1
189,6 x 268,2 mm
PRODUKT DES JAHRES 2001/2002 PC Magazin
FRITZ!Card PCI v2.0
connect Produkt des Jahres 2001 1. Platz
FRITZ!Card PCI v2.0
Im Test: ISDN-Adapter 4 x sehr gut – 1. Platz
c't magazin für computer technik Heft 5/2002
FRITZ!Card PCI v2.0
Computer Bild Test-Sieger
FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 2/2003
PC Pr@xis Testsieger 10/2001
FRITZ!Card PCI v2.0
PC PROFESSIONELL EMPFEHLUNG DER REDAKTION
FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 9/2001
* Berechnungsgrundlage: 1 durchschnittliche Mail = 25 KB, 1 durchschnittliche WWW-Seite = 100 KB, Fast Internet over ISDN mit bis zu 240 KBit/s. Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer



GRAFIK-MACHT Diese neuen Messe-Screenshots haben nur Xbox-Auflösung, die PC-Version sieht schärfer aus.

Knights Of The Old Republic

HAARIGE GELASSENHEIT Unser Wookie lässt sich von dem Kleinvieh im Hintergrund nicht erschrecken.

DREIER-BANDE Der Kampfroboter in unserer Party ist ein schlechter Gesellschafter, hat aber vorzügliche Feuerkraft.

Verdunklungsgefahr für Macht-Nutznießer: **Im ersten Star-Wars-Rollenspiel haben Sie die Wahl** zwischen zwei Lösungswegen.

Was kommt heraus, wenn die Macher hochkarätiger PC-Rollenspiele (**Baldur's Gate, Neverwinter Nights**) eine Verabredung mit dem **Star Wars**-Universum haben? Ein langwieriges Unterfangen. Bioware ist bekannt für kalorienhaltige Kost, auch **Knights Of The Old Republic** soll epischen Umfang bieten: Alleine für die Sprachausgabe wurden 14.000 Dialogzeilen aufgenommen. Das Rollenspiel debütiert in Kürze auf der Xbox, die im Herbst folgende PC-Fassung war auf der E3 anspielbar. Bei den höheren Auflösungen sieht die hübsche 3D-Grafik besser aus, außerdem ist für die PC-Version ein zusätzlicher Planet mit Nebenquests geplant. Multiplayer-Support wird es aber nicht geben.

Dunkel war's, die Macht schien helle

Aufzucht und Hege des Charakters wirken komplex und flexibel, Attribute und Fertigkeiten-Struktur erinnern an Biowares letztes Rollenspiel **Neverwinter Nights**. Durch Ihre Aktionen im Spielverlauf beeinflussen Sie, in welche Jedi-Gesinnungsrichtung sich der Hauptheld bewegt. Eine Anzeige im Charakter-Menü verrät, wie stark man derzeit in Richtung helle oder dunkle Seite abgewandert ist. Wer zum Beispiel Hilfe suchenden Zivilisten beisteht, sammelt helle Pluspunkte; das Abmeucheln selbiger Bittsteller beschleunigt dagegen die charakterliche Verdunkelung. Von dieser Wahl ist das Ende der Story abhängig, außerdem kann Ihr Charakter die Macht-Kräfte der jeweils anderen Seite nur schlecht einsetzen.

Dreikampf mit Päuschen

Das User-Interface der PC-Version ist noch nicht fertig, aber wir bekamen schon einen guten Eindruck vom Ablauf der Kämpfe. Auch wenn dreiköpfige Party und 3D-Grafik es auf den ersten Blick nicht vermuten lassen, hat das System viele Eigenschaften von **Baldur's Gate**. Sie können das Geschehen jederzeit anhalten und für jeden Charakter bis zu vier verschiedene Kommandos am Stück erteilen. Sobald die Aktion weiterläuft, werden diese Befehle der Reihe nach abgearbeitet. Wer wen wie niederstreckt, ermittelt ein rundenbasiertes Regelsystem, das auf der 3. **D&D**-Edition basiert. Wer's gerne flockig und fetzig hat, verzichtet auf die Pauserei und lässt die beiden Party-Kollegen automatisch agieren.

Im Verlauf der Story sammeln sich neun Mitstreiter an Bord Ihres Raumschiffs Ebon Hawk, vor einer Planetenlandung stellt man das gewünschte Helden-Trio zusammen. Jeder Charakter hat eine schillernde Vergangenheit und sorgt für damit zusammenhängende Nebenquests. Zerstreuung zwischendurch bescheren drei Mini-Games: Geschützturm-Ballerei, Swoop-Rennen und das taktische Kartenspiel Pazaak.

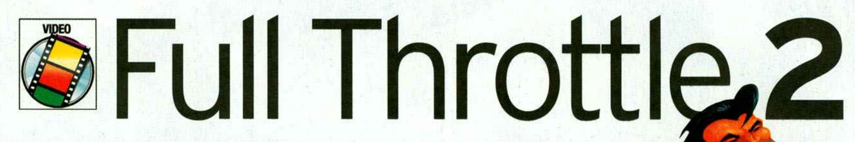
ERSTEINDRUCK

*Im ersten **Star Wars**-Rollenspiel finden sich viele Tugenden von Biowares Fantasy-Klassikern wieder. Die Grafik sieht inzwischen richtig gut aus und das Szenario ist verlockend – nur fertig werden es noch muss, das lang ersehnte Sternen-Opus.* HEINRICH LENHARDT

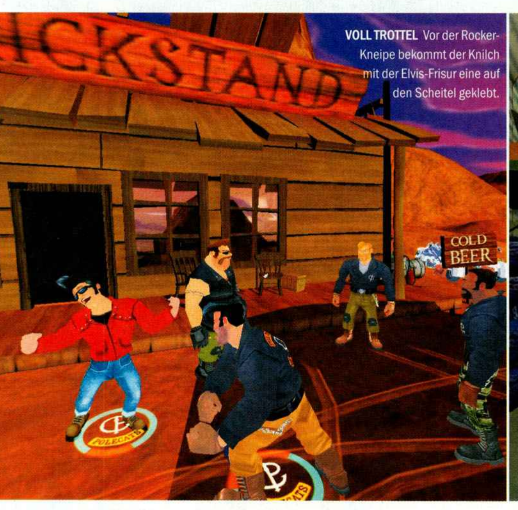
Entwickler........... Bioware/LucasArts
Anbieter .... Activision
Termin .... 4. Quartal 2003


GEIZ:
RELOADED!





Full Throttle 2



VOLL TROTTEL Vor der Rocker-Kneipe bekommt der Knilch mit der Elvis-Frisur eine auf den Scheitel geklebt.



ABENTEUERLUST Umgebung erforschen, Gegenstände im Inventar bunkern und später clever einsetzen.

Nach acht langen Jahren ist **Biker Ben back on the Road** again. Puzzles und Prügeleien dominieren im Nachfolger des Lucas Arts-Adventures Vollgas.



EASY RIDER In den Motorrad-Etappen drohen Zweirad-Kämpfe mit Mitgliedern feindlicher Gangs.

Das klassische Adventure-Genre ist der typische Fall eines Totgesagten, der sich einer erstaunlichen Langlebigkeit erfreut. Lucas Arts hat kürzlich erkannt, dass es noch andere Dinge im Leben gibt als **Star Wars**, und besinnt sich auf seine 90er-Jahre-Abenteuerspiele zurück. Zum einen ist ein neuer Titel mit den tierisch-anarchischen Privatdetektiven Sam & Max in Arbeit, zum anderen war das Comeback von Biker Ben auf der E3-Messe schon anspielbar. **Full Throttle 2: Hell on Wheels** erinnert grafisch an den Comic-Stil des Vorgängers von anno 1995, aufgewertet durch höhere Auflösungen und 3D-Welt. Erneut schlüpfen Sie in die Rolle des mürrischen Motorradgang-Mitglieds Ben, einem Mann auf der Suche nach „kaltem Bier, billigen Motorrad-Ersatzteilen und der nackten Wahrheit".

Weniger rätselhaft

Aufgerissene und zerstörte Straßen bedrohen eines Tages den Biker-Lifestyle – und da steckt mehr dahinter als leere Kommunen-Kassen. Das zu entdeckende Intrigen-Gestrüpp führt zum Kontakt mit fünf verschiedenen Gangs, die jeweils einen anderen Kampfstil pflegen. Bei Motorrad-Duellen wird gerammt, gekickt und geschubst. Auch zu Fuß lässt Ben öfters die Fäuste sprechen, die Steuerung der Prügel-Sequenzen soll vier Aktionstasten auslasten und Combo-Vielfalt bieten. Behalten Sie dabei ein offenes Auge für grabschbare Hilfsmittel: Rund 40 „typische Biker-Waffen" wie Bretter, Brecheisen, Stühle, Flaschen und Gitarren sorgen für erhöhte Durchschlagskraft. Der Spielablauf entführt Ben an 19 verschiedene Schauplätze und soll zur Hälfte von Adventure-Elementen geprägt sein. In Gesprächen haben Sie verschiedene Antwort-Optionen. Einsammelbare Gegenstände müssen kreativ an anderer Stelle verwendet werden, um Puzzles zu knacken. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel soll eher niedrig angesetzt werden, erwarten Sie also kein Hardcore-Adventure mit Retro-Frustgrad. Trotzdem erinnert **Full Throttle 2** an das Flair des Vorgängers, inklusive traditioneller Befehls-Icons wie „Ansehen", „Benutzen", „Reden" und „Kicken". Was fehlt, ist Tim Schafer, der Designer des ersten Teils. Dafür steigt Adventure-Veteran Sean Clark (**The Dig, Monkey Island 4**) in den Projektleiter-Sattel.

ERSTEINDRUCK

Verdientes Comeback für den knarzigen Ben und seine Gang, das schräge Szenario hat immer noch Charme. Die spielerische Mischung wirkt etwas verwegen: Entschärfte Puzzles und aufgebohrte Zweikampf-Komponente paaren sich nicht alle Tage. HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Lucas Arts
Anbieter .... Activision
Termin .... 4. Quartal 2003

SPORT



Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



1 NHL 2004
(EA Sports/September 2003)

VERGLEICHBAR MIT: NHL 2003
DARUM GEHT'S: Akkurates Eishockeyspiel mit Manager-Part
BESONDERHEIT: Eishockey-Simulation mit verbesserten Grafiken, abwechslungsreicheren Sounds, aufgebohrter KI und integriertem Manager-Teil, bei dem Sie mit gesammelten Erfahrungspunkten unter anderem neues Personal einstellen oder sogar Ihr virtuelles Büro ausbauen können.

2 Midnight Club 2
(Rockstar/Juni 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Need for Speed 4, Moto Racer
DARUM GEHT'S:
Illegale Straßenrennen mit Auto und Bike in engen Innenstädten
BESONDERHEIT:
Vergleichsweise akkurat dargestellte Innenstädte von Los Angeles, Tokio und Paris, in denen extrem schnelle Rennen gefahren werden. Obwohl Rempeleien zum Gameplay gehören, sind die Autos unzerstörbar.



3 FIFA Football 2004
(EA Sports/Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
FIFA 2003
DARUM GEHT'S:
Erstklassige Fußballsimulation mit Managerkarriere
BESONDERHEIT:
Fußballlehrer Rutemöller gibt seine Erfahrungen im Bereich Taktik und Aufstellung an EA Sports weiter. Die wichtigste Neuerung: Ein Karrieremodus, in dem Sie Ihr Team bis zur Meisterschaft führen können.



4 NBA Live 2004
(EA Sports/Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
NBA Live 2003
DARUM GEHT'S:
Sorgsam umgesetzte Basketball-Simulation
BESONDERHEIT:
Neben aufpolierter Grafik und erweiterter Steuerung wird es auch neue Spielmodi geben. So können Sie erstmals mit Classic-Teams vergangener Tage den Ball im Korb versenken und im Mehrspielermodus das beliebte One-on-One spielen.




5 Need for Speed: Underground
(Electronic Arts/Februar 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Downtown Run, Need for Speed 4
DARUM GEHT'S:
Illegale Straßenrennen in nächtlichen Städten
BESONDERHEIT:
Originalteile der namhaftesten Tuner machen aus jedem der 20 meist japanischen Autos ein echtes „Rice", mit dem die schnellen Drag- und Straßenrennen in nächtlichen Städten ausgetragen werden.



6 Celebrity Death Match
(Gotham Games/21. Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
WWE Raw
DARUM GEHT'S:
Interaktive Variante der MTV-Serie
BESONDERHEIT:
Anna Nicole Smith, Dennis Rodman und rund 20 weitere Stars prügeln sich im Boxring. Der Knetgummi-Stil der MTV-Kultserie wird auch im Spiel beibehalten, ebenso die trockenen Kommentare und die unsportlichen Verhaltensweisen der Kämpfer.



Los Angeles, Messezentrum, Haupteingang. Der erste Messestand, auf den der Gast zuläuft, ist gleichzeitig einer der lautesten: Electronic Arts weiß, wie man Aufmerksamkeit erregt. Auf sechs riesigen Flachbildschirmen laufen Spielszenen der großen Sportserien **FIFA**, **NHL** oder **NBA**. Unübersehbar, unüberhörbar. Und dank des dichten Gedränges ist es kaum möglich, sich dieser Reizüberflutung zu entziehen. Dabei gäbe es auch bei anderen Herstellern vielversprechende Sportspiele zu sehen – wenn auch keine direkten Konkurrenten. Denn in den Bereichen Fußball, Eishockey und Basketball hat sich der Softwaregigant längst ein Monopol erkämpft. Bei den Fun-Sportarten sieht es anders aus: So arbeitet beispielsweise Acclaim an einer Street-Soccer-Simulation, Wanadoo an einem Strand-Fußballspiel und Activision wird Gerüchten zufolge demnächst **Tony Hawk's Pro Skater 5: Underground** auf den PC portieren. Der Motorsport war überraschend schwach vertreten. Gerade einmal Take 2 und Electronic Arts haben mit **Midnight Club 2** und **Need for Speed 7: Underground** erwähnenswerte Rennspiele im Portfolio. Da beide Titel von illegalen, nächtlichen Straßenrennen handeln, wird sich der interessierte Käufer dieses Jahr wohl nur ein einziges Rennspiel kaufen. Bei Simulationen sieht es ähnlich lau aus, da EAs **F1 Challenge 99-02** schon im Juni zu kaufen sein wird und Codemasters' **IndyCar Series** mit seinen Rundkursen erst recht in Europa nur eine kleine Zielgruppe ansprechen dürfte. Es gibt aber auch eine erfreuliche Nachricht für alle sportbegeisterten PC-Spieler: Die Qualität der angekündigten Sportspiele (selbst von Funracern und Exoten wie Flug- und Eisenbahnsimulationen) war durchweg von hohem Niveau.

7 IndyCar Series
(Codemasters/24. Juni 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Grand Prix 4, NASCAR 2004
DARUM GEHT'S:
Actionreiches Rennspiel zur amerikanischen Indy-Car-Serie
BESONDERHEIT:
Einsteigerfreundliche Steuerung, dynamischer Schwierigkeitsgrad und taktisch kluges Gegnerverhalten werden auf den 14 Rundkursen für viel Action bei Tempo 300 sorgen.



8 Flight Sim 2004: Century of Flight
(Microsoft/August 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Flight Simulator 2003, Fly! 2
DARUM GEHT'S:
Zivile, höchst akkurate Flugsimulation
BESONDERHEIT:
Vom ersten Motorflug der Gebrüder Wright über die erste Atlantiküberquerung von Lindhbergh bis hin zum Jungfernflug der neuesten Boeing 747 kann man jeden Meilenstein der Fluggeschichte miterleben.



9 Train Simulator 2
(Kuju Entertainment/Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Pro Train, Eisenbahn.exe
DARUM GEHT'S:
Als Lokomotivführer Fahrpläne einhalten
BESONDERHEIT:
Die grafisch überarbeitete Bahnsimulation setzt Sie in die Führerstände amerikanischer Dampflokomotiven, mit denen Sie über die Horseshoe Curve der Pennsylvania Railroad und einer ICE-Strecke fahren können.



10 Pro Beach Soccer
(Wanadoo/27. August 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
FIFA 2003
DARUM GEHT'S:
Offizielles Spiel der Beach Soccer Worldwide Association
BESONDERHEIT:
Fünf Spieler, durchschnittlich elf Tore pro 36-Minuten-Spiel, kein Unentschieden – Strandfußball ist actiongeladener Funsport. Auch **Pro Beach Soccer** ist eher ein Actionspiel.





LEBENSECHT Die Spielerdarstellung wurde erneut verbessert.

ZWEITE GARNITUR Die ersten Screenshots stammen alle von der PS2-Version, auf dem PC wird die Grafik höhere Auflösungen bieten.

STADION-STIMMUNG Authentische Fangesänge sorgen für Atmosphäre.

BALLKONTROLLE Spieler mit dürftiger Ballführungstechnik verlieren öfters das runde Leder.

FIFA 2004

Mit mehr Realismus, Manager-Optionen und 2. Liga geht's in die nächste Fußball-Saison.

„Nie mehr 2. Liga", singen die Anhänger frisch in die Erstklassigkeit aufgestiegener Fußballvereine. „Endlich 2. Liga", seufzt dagegen der **FIFA**-Fan angesichts der **2004**-Version, denn das Bundesliga-Unterhaus wird mit allen Teams von Lübeck bis Unterhaching vertreten sein. Auslöser ist der neue Karriere-Modus, bei dem eine Mannschaft über mehrere Spielzeiten hinweg betreut wird. Sie kicken nicht nur selber kräftig um Punkte mit, sondern sind auch für Manager-Aufgaben wie Spieler-Transfers zuständig.

Nachhilfe für Abwehr-KI

Spielerisch wird der letztes Jahr eingeschlagene Realismus-Pfad weiter beschritten. Satte 31 Attribute bestimmen jetzt das Können jedes Fußballers, vor allem die Ballkontrolle macht sich stärker bemerkbar: Unbeholfenen Anti-Technikern entrutscht öfters mal das Leder. Die diesjährige KI-Renovierung sorgt dafür, dass die Kicker nicht nur die Position des Balls, sondern auch die Stellung der anderen Spieler bei ihren Aktionen berücksichtigen. Das Resultat ist eine jetzt schon spürbarer engere Deckung, die nicht mehr so viele freie Passbahnen erlaubt. Bei der Steuerung sorgt eine Zusatztaste für alternative Lob- und Flanken-Varianten. Indem Sie den Kontroll-Stick nur ganz sacht bewegen, verlangsamen Sie das Lauftempo Ihres Spielers.

Knitterlook und Kurven-Chor

„Das Gameplay kommt an erster Stelle, aber natürlich soll alles auch schön aussehen", kündigt Produzent Danny Isaac die neueste Aufhübschungsrunde an. Noch nie knitterten Trikots so realistisch, „drei verschiedene Basis-Faltenmuster" dürften selbst die anspruchvollste Bügelkraft überzeugen. Die Jerseys sollen im Spielverlauf verdrecken und bei Regenwetter auch sichtbar am Oberkörper kleben. Die Anzahl der Spieler mit wiedererkennbar nachmodellierten Gesichtern wird auf 400 verdoppelt und ein verbessertes Animationssystem sorgt für lebensechtere Bewegungsübergänge. Eine ähnlich akribische Liebe zum Detail ließ EA bei der Vertonung walten. Rund 300 verschiedene Schlachtengesänge wurden aufgenommen. In den Stadien von **FIFA 2004** kommt es zu regelrechten Gröl-Duellen der einzelnen Fankurven: Stimmen die Gäste-Anhänger eine verbale Aufmunterung ihrer Mannen an, reagiert die Gegenseite mit ihren eigenen Gesangsdarbietungen zwecks Übertönung. Damit auch die Kommentierung lebhafter wird, werden statt vom Drehbuch abgelesener Phrasen jetzt komplette Spielreportagen als Grundlage für die Sprach-Häppchen verwendet. Dadurch sollen die Analysen der Reporter weniger steif rüberkommen und auch mal lebensechte „Äh"s und „Öh"s enthalten.

ERSTEINDRUCK

*Lieber **FIFA 04** als Schalke 05: Überfällige Bereicherungen wie 2. Liga und Manager-Modus geben dem Programm mehr Tiefgang. Werden die Abwehrschwächen der letzten Saison abgestellt, hat der Nachfolger das Zeug zum König Fußball.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EA Canada
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... November 2003

TEST



So testen wir

STRATEGIE

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Rollercoaster Tycoon 2 Add-on, GTA Vice City, Rise of Nations
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Port Royale Gold (Budget)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rise of Nations

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Enter The Matrix, Pure Pinball, Will Rock
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, Falcon 4.0, Stony Road
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Hearts of Iron
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: G.I. Combat

ACTION

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: GTA Vice City, Enter the Matrix
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Civilization 3, Freelancer
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Will Rock
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Enter the Matrix

Dirk Gooding dg@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Eve Online Beta-Test, Enclave
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Q2 CTF, Medieval: Total War, Deus Ex
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Imperium Galactica 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: No Man's Land
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Master of Orion 3

ABENTEUER

Thomas Weiß tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot, Metal Gear Solid 2: Substance
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Starcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Silent Hill 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Silent Hill 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Enter the Matrix

David Bergmann db@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Enter the Matrix, Rise of Nations, GTA 3: Vice City
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 3, Day of the Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Sam & Max 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Pure Pinball
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rise of Nations

SPORT & RENNSPIEL

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: CPMA, Colin McRae 3, F1 Challenge
MULTIPLAYER-FAVORIT: CPMA
EINSAME-INSEL-SPIELE: CPMA, Colin McRae 3, DTM Race Driver
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Moto GP 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Next Generation Tennis

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Colin McRae 3, Pure Pinball, Rise of Nations
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL-Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Everquest, Fritz, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Matrix Online
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Rise of Nations
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Moorhuhn X

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 128
Internet: 128 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.500 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

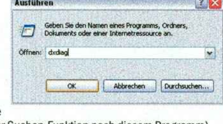
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

Die Vorteile:

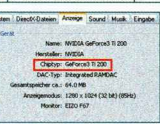
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce 256 SDR/DDR Geforce2 MX/MX-200/MX-400 Geforce4 MX-420 Kyro 1	Geforce 2 Pro/Ultra/Ti Radeon 7500 Geforce4 MX 440/460 Kyro 2

KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN
Radeon 8500 Radeon 9000/9100/9500 Geforce3 Ti-200/500 Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro Radeon 9500 Pro Geforce4 Ti-4400/4600 Geforce FX

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind inzwischen Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Aufgrund der nach wie vor sehr günstigen Preise für Speicherbausteine empfehlen wir grundsätzlich eine Aufstockung auf 512 MByte.





Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.

Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



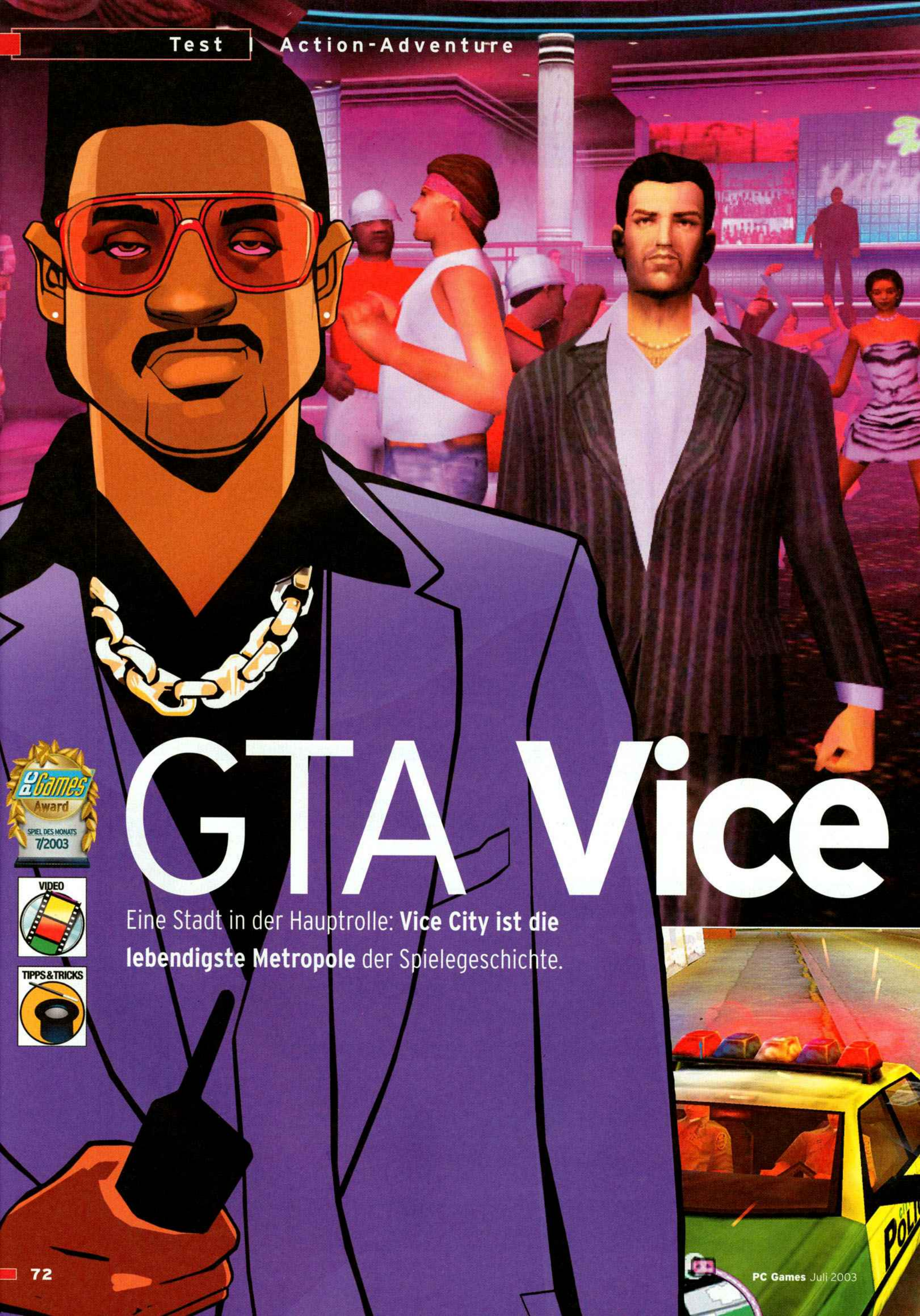
Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.




PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.




Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



GTA Vice

Eine Stadt in der Hauptrolle: **Vice City ist die lebendigste Metropole** der Spielegeschichte.

City

KRIEGE ANZETTELN
Unsere Aufgabe lautet, ein paar Kubaner aufzumischen. Das sehen die Gesetzeshüter von Vice City gar nicht gerne.

So funktioniert Vice City

Geld
Zeigt an, wie es derzeit mit Ihrem Konto aussieht. Geld brauchen Sie, um Waffen und später Gebäude einzukaufen. Der Club Malibu kostet satte 100.000 Dollar, während Sie für die durchschnittliche Maschinenpistole nur ein paar Tausender hinblättern.

Lebensenergie
Sinkt die Energieanzeige auf null, so ist die Mission verloren und Sie landen im Krankenhaus. Wer sich in einem Waffenladen eine kugelsichere Weste kauft, der hält doppelt so viele Treffer aus.



Minikarte
Wo muss ich hin? Wo gibt's Waffen? Auf diese Fragen weiß die Minikarte eine Antwort. Immer weisen farbliche Punkte auf Ihr nächstes Ziel hin – extrem praktisch! Ebenfalls sehr komfortabel: Wenn Sie Gas geben, zoomt die Karte automatisch weiter heraus, was die Übersicht erhöht.

Fahndungslevel
Je mehr Sie anstellen, desto mehr Sterne kriegen Sie. Ab drei Sternen wird es kritisch: Die Polizei stellt Straßensperren auf, um Sie aufzuhalten. Bei fünf bekommen Sie es außerdem mit dem Militär zu tun. Der Fahndungslevel lässt sich senken, wenn Sie Ihr Auto in einer Pay'n'-Spray-Werkstatt umlackieren lassen oder versteckte Polizeiabzeichen einsammeln.

Hätte William Wallace in Vice City gelebt, er wäre vor Freude zusammengebrochen: In dieser Metropole sind der Freiheit fast keine Grenzen gesetzt. Das Gebiet erstreckt sich auf riesigen 4,25 Quadratkilometern und ist damit doppelt so groß wie das aus **GTA 3**. Nicht nur größer, sondern auch schöner, abwechslungsreicher und stilvoller – Vice City ist eine Stadt mit allem Drum und Dran. Beispiele gefällig?

Auf der Ostinsel verläuft ein Sandstrand, daneben reihen sich Cafés, Nachtclubs, Hotels und Einkaufszentren aneinander; weiter westlich stehen die Villen der Reichen und der Schönen, direkt neben einem Golfplatz. Im Kontrast dazu Downtown, wo graue Wohnblöcke ein trostloses Bild abgeben und nur das Hyman Memorial Stadion stolz aus der Menge heraussticht. Im Süden häufen sich dann die Palmen am Wegesrand, während Häuser immer seltener werden und Platz machen für den Flughafen und Luftwaffenstützpunkt. Am untersten Zipfel schließlich steht der Hafen, der ans Industriegebiet anschließt.

In **Vice City** steckt außergewöhnlich viel drin. Und Sie dürfen alles erkunden, jeden Winkel unter jedem Treppengeländer, jedes Hochhausdach, bis zur letzten Gasse. Ob zu Fuß, per Wagen oder Hubschrauber, das steht Ihnen frei. Über Straßen heizen Sie wahlweise auch mit Bikes, darunter Motorroller, Chopper und Geländemaschinen. Sogar das Meer, das die beiden Inseln trennt, ist befahrbar: mittels Motorboot.

Verbrechen lohnt sich nicht

Vice City ist von etlichen charismatischen Figuren bevöl-

GTA 3 vs. Vice City – die zehn wichtigsten Neuerungen

1. Bikes
Chopper, Motorroller, Geländemaschinen – auf Zweirädern macht es dank des genialen Fahrgefühls einen Heidenspaß, durch Vice City zu brausen!

2. Schadenssystem
Reifen zerplatzen und Funken sprühen, Windschutzscheiben zersplittern im Kugelhagel und Stoßstangen schleifen am Boden – Autos zerfallen noch realistischer in ihre Einzelteile.



3. Innenareale
Betreten Sie Kaufhäuser, Nachtclubs oder Villen, um Missionen zu erledigen. Später lassen sich die Gebäude sogar einkaufen (siehe Punkt 5).



4. Sprachausgabe
In **Vice City** redet der im Vorgänger stumm gewesene Tommy Vercetti mit der Gangster-Stimme von Schauspieler Ray Liotta (**GoodFellas**). Und er ist nicht auf den Mund gefallen.

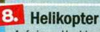


5. Gebäudekauf
Im letzten Drittel des Spiels haben Sie die Aufgabe, einige Gebäude in Vice City einzukaufen. Die lassen sich als Unterschlupf zum Speichern oder Sammeln von Waffen benutzen.

6. Ducken
In **Vice City** wird geschossen: mit Pistolen, Uzis, Maschinen- und Scharfschützengewehren. Wer sich dabei duckt, erhöht die Zielgenauigkeit, ist aber im Gegenzug bewegungsunfähig.



7. Minispiele
Wie wäre es mit einem Abstecher ins Hyman Memorial Stadion? Dort finden ab 20 Uhr drei Shows statt: Chaos Derby, Dirt-Ring-Hindernisrennen, Hot-Ring-Stockcar-Rennen.



8. Helikopter
Auf einem Hochhaus, das Sie erwerben können, steht ein Helikopter für Sie bereit. Damit erreichen Sie auch Orte, die zu Fuß oder mit dem Auto nicht zugänglich sind.



9. Waffen
Schraubenzieher, Kettensäge, japanisches Kampfschwert und Flammenwerfer – das Waffenarsenal ist gegenüber dem Vorgänger von 11 auf 32 Waffen angewachsen.



10. Kleidung
Blaumann, Hawaiihemd, Anzug, Kubaner- und Golfer-Outfit sind nur einige Kleidungsstücke, die Ihnen der Klamottenladen Rafael's anbietet.

kert. Eine davon heißt Tommy Vercetti und spielt die Hauptrolle – Ihre Rolle. Sie schlüpfen in Tommys Hawaiihemd und müssen ausbaden, was ein dynamisch geschnittener Vorspann erzählt: Da geht eine Geldübergabe mächtig schief und übrig vom geplatzten Deal bleiben nur Tommy und sein Partner Ken Rosenberg – weg dagegen sind die Drogen und jede Menge Dollar-Scheine, die Gangster-Boss Sonny Forelli gehörten. Ihre Aufgabe ist es nun, die Übeltäter ausfindig zu machen und die Kohle zu ihrem rechtmäßigen Eigentümer zurückzubringen.

Als Tommy Vercetti sind Sie in **Vice City** ein echter Schweinehund: In 58 Missionen jagen Sie Ganoven mit Kettensägen, fahren Autos schrottreif, demolieren Kaufhäuser, zetteln einen kubanischen Bandenkrieg an, sprengen Gebäude in die Luft und nehmen an illegalen Rennen teil. In **Vice City** regiert das Verbrechen die Straße – und zwar wegen Ihnen! Vergewissern Sie sich also besser, dass Ihnen Ihre (Schwieger-)Mutter beim Spielen nicht über die Schulter schaut.

Ihre Missionen erhalten Sie, wenn Sie den hervorgehobenen Punkten auf der Mini-Karte folgen. Dort warten Ihre Auftraggeber. Ein Wiedersehen mit selbigen ist immer wieder eine Freude, weil es die Entwickler geschafft haben, 3D-Figuren so wirken zu lassen, als würden sie tatsächlich leben: Ken Rosenberg beispielsweise redet Danny-de-Vito-like wie ein Schnellfeuergewehr, wandert nervös auf und ab und zieht Gesagtes gern ins Lächerliche – der Mann hat Charakter. Avery Carrington dagegen ist der geborene Cowboy, der als altkluger Onkel auftritt, von dem man noch etwas lernen kann. Highlight der **Vice City**-Darsteller aber stellt Gauner Ricardo Diaz dar: Der millionenschwere Choleriker zertrümmert in einem Anfall schon mal einen scheinbar defekten Videorekorder, nur um dann festzustellen, dass selbiger nicht eingestöpselt war. Obwohl alle Szenen in Spielgrafik ablaufen, fühlt man sich dank der rasanten Kamera und der lebensechten Animationen an einen Film erinnert. Die grandiose, englische Sprachausgabe verstärkt diesen Eindruck. Deutsche Untertitel erleichtern in der übersetzten Version das Verständnis.

Einfach, aber genial

Vice City verbindet Einfachheit mit Genialität, was wenige Spiele schaffen. Beispielsweise gibt es nur selten eine Mission, für die Sie länger als fünf Minuten brauchen. Sämtliche Aufträge sind knapp und auf den Punkt gebracht – und trotzdem komplex, weil sie Raum zum Ausprobieren und Herumtüfteln lassen. Das offene Spiel-Design ist einer der größten Pluspunkte.

Einmal besteht Ihre Aufgabe darin, einen Golfspieler auszuschalten. Das Problem: Besucher des Golfplatzes müssen am Eingang ihre Waffen abgeben. Nur mit einem Schläger in der Hand stehen Sie dann vor der Zielperson, die von Bodyguards umringt ihrer Leidenschaft frönt. Frontal vorzustoßen wäre ein Fehler, denn das Opfer würde sofort die Flucht ergreifen und mit einem der nahe stehenden Caddies in Richtung Ausgang abhauen. Cleverer ist es, sämtliche Golfwagen



IN DECKUNG Die Polizei ist in den meisten Missionen Ihr ärgster Gegner. Waffen helfen dabei, die Angreifer zu stoppen.

Eine Tour durch Vice City

Vice City ist die bisher schönste Spielstadt! Selbst Liberty City und Lost Heaven verlieren im Vergleich an Farbe. Begleiten Sie uns auf einen Rundgang!



1 DOWNTOWN

In Downtown gibt es nicht viel zu sehen: Graue Wohnblöcke reihen sich aneinander und auf den Straßen brummen eckige Autos. Erst bei Nacht offenbart sich ein imposanter Anblick, wenn die zahlreichen Fenster der Hochhäuser leuchten.



2 FLUGHAFEN

Wenn Sie richtig Gas geben wollen, ohne dass alle fünf Sekunden eine Kurve folgt, dann schnappen Sie sich einen Rennwagen und fahren Sie aufs Rollfeld des Flughafens. Kommen Sie aber nicht zu weit nach Norden, denn das Militär versteht keinen Spaß.



3 LITTLE HAITI

Little Haiti ist das Armenviertel in Vice City. Sozialhilfeempfänger wohnen in spärlich eingerichteten Hütten, die reihenweise am Straßenrand stehen. Vorsicht vor den Kubanern, die in diesem Umfeld zu Hause sind – und Waffen tragen.





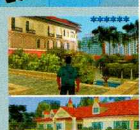
4 LITTLE HAVANA

Wenn Sie einen schweren Truck als Rammbock benötigen, besuchen Sie das Hafenviertel von Vice City. Im Industriegebiet stehen etliche LKWs herum, die sich ganz hervorragend zum Demolieren anderer Fahrzeuge eignen.



5 OCEAN BEACH

Ahhh, Ocean Beach! Kilometerlange Sandstrände! Nachtclubs! Frauen in knappen Bikinis! Schnelle Autos! Palmen! Nirgendwo flattert Tommys Hawaiihemd schöner im Fahrtwind als in Ocean Beach (übrigens auch Startplatz des Spiels).



6 STARFISH ISLAND

Zwischen den beiden Inseln steht eine kleine, Starfish Island genannt. Darauf wohnen nur die Reichsten der Reichen. Zum Beispiel Ricardo Diaz, Goldkettchenträger und Choleriker von Beruf. Später übernehmen Sie seine Villa.



7 VICE POINT

In Vice Point stehen Parkhäuser, Tankstellen, Cafés – und das Einkaufszentrum, das Sie übrigens auch betreten dürfen. Und ganz später, da werden Sie es halb demolieren. Tipp: Suchen Sie im südlichen Hochhaus nach einem Bike.

Wie man **zu Geld kommt**

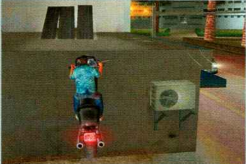
Das Schöne an **Vice City** ist: Man kann tun und lassen, was man will. Es gibt viele Möglichkeiten, an Geld zu kommen – wir stellen Ihnen die wichtigsten vor.



Immobilien
Die Bootswerft, die Eiscremefabrik, das Autohaus und diverse Nachtclubs dürfen Sie im späteren Spielverlauf erwerben.
BELOHNUNG: Vermögenswerte werfen pro Tag eine bestimmte Summe Geld ab.



Kunststücke
Halten Sie einen Wagen möglichst lange auf zwei Rädern – oder fahren Sie mit einem Motorrad eine Zeit lang nur auf dem Hinterrad. Alternative: Springen Sie mittels Schanzen von Hochhaus zu Hochaus.
BELOHNUNG: Geld für Stunts.



Straßenrennen
Sobald Sie den Sunshine-Club Ihr Eigen nennen, dürfen Sie an Autorennen teilnehmen, von denen es insgesamt sechs Stück gibt. Häufig müssen Sie auch bestimmte Checkpoints rechtzeitig passieren.
BELOHNUNG: Preisgelder und Bonuswagen.



Motorsport
Im Hyman Memorial Stadion findet jeden Abend um 20 Uhr eine Show statt, an der Sie teilnehmen können. Ob Sie den Geländekurs mit dem Motorrad meistern?
BELOHNUNG: Dem Besten winken 50.000 Dollar Preisgeld.



Taxifahrer
Eine Karriere als Taxifahrer mag nicht besonders cool sein, aber recht einträglich ist sie allemal.
BELOHNUNG: Nach 100 Fahrgästen schalten Sie den Turbo-Modus frei.



Sanitäter
Als Sanitäter bringen Sie Verletzte ins Krankenhaus. Überschlagen Sie sich beim Transport nur nicht!
BELOHNUNG: Wer Level 12 erreicht, der darf zu Fuß sprinten, ohne zu ermüden.



Polizist
Wenn Sie in einem Polizeiwagen sitzen, dann dürfen Sie die Seiten wechseln: Als Polizist müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits einen Gauner ausschalten.
BELOHNUNG: Wer alle Missionen schafft, kriegt eine verbesserte kugelsichere Weste.



Feuerwehr
Als Feuerwehrmann ist es Ihre Aufgabe, mit dem großen Feuerwehrfahrzeug Brände zu löschen, etwa Autos, die in Flammen stehen.
BELOHNUNG: Wer Level 12 erreicht, wird vollständig immun gegen Feuer.

vorher ins Wasser zu schubsen – und zwar bis auf einen, den Sie abseits im Gebüsch parken, sozusagen als Ass in Ihrem Ärmel. Schon wird das Attentat zum Kinderspiel.

Häufig sind es solche simplen Kniffe, die einer scheinbar aussichtslosen Mission ihre Schwierigkeit nehmen. Man braucht vielleicht ein bisschen, bis man draufkommt, weil der Spielablauf so viele Möglichkeiten zulässt; aber genau diese Vielfältigkeit macht den Reiz des Spiels aus. Noch ein Beispiel: Später im Spiel schicken Sie einen bis an die Zähne bewaffneten Tommy in ein Einkaufszentrum, um die dort anwesenden Verkäufer zu verängstigen, indem Sie sämtliche Schaufenster zerlegen. Problematisch ist hierbei das sehr knappe Zeitlimit: Wer zu Fuß durch den Komplex rennt, kommt schnell außer Puste; schon bald ist die größte Gefahr nicht die Polizei, sondern die Uhr, die unaufhaltsam tickt. Die Lösung ist simpel, vielleicht zu simpel, so dass man sie als Wald vor lauter Bäumen nicht bemerkt. Schnappen Sie sich vor Ihrem Feldzug ein Motorrad und nehmen Sie selbiges einfach ins Einsatzgebiet mit. Auf dem Zweirad sausen Sie in Sekundenschnelle von Laden zu Laden, weichen flink den Schüssen der Polizisten aus, schlängeln sich durch enge Gänge hindurch und erklimmen sogar Rolltreppen mit Leichtigkeit.

Action-Rennspiel-3D-Shooter

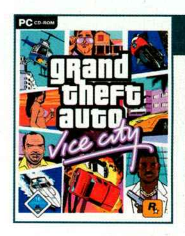
Es fällt schwer, ein Spiel der **GTA**-Serie in ein festes Genre zu zwängen. **Vice City** vollbringt, genauso wie der Vorgänger, den Spagat zwischen Rennspiel und



SHOPPING Um die langen Laufwege im Einkaufszentrum zu überbrücken, benutzt Tommy ein Motorrad.



AUSSICHTSLOS Wenn Sie böse genug waren, rückt irgendwann sogar das Militär mit Panzern und Helikoptern an.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 4,25 Quadratkilometer große Spielstadt
- 58 Missionen
- 50 begehbare Gebäude
- Über 20 Hollywood-Stars als Synchronsprecher
- 32 Waffen
- 120 Fahrzeuge
- Acht Radiosender

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Mafia: City of Lost Heaven, GTA 3, Driver
Entwickler:	Rockstar North
Vom gleichen Entwickler:	Lemmings, GTA 3
Publisher:	Take 2
Adresse des Publishers:	Take 2 Interactive, Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-278220 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.vicecity.de
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.rockstarnorth.com
Beste Fansite:	http://gtadaily.gamesurf.tiscali.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erschienen
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch, zweiseitiges Poster (inkl. Stadtplan)
Sprache Spiel:	Engl. Sprachausgabe, dt. Untertitel
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Mafia: City of Lost Heaven	GTA 3	GTA Vice City
GRAFIK	**90**	**86**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	93	93	93
Detailreichtum Objekte	93	70	70
Vielfalt der Spielwelt	90	90	91
Animation der Objekte	90	79	79
Effekte	86	72	72
SOUND	**90**	**90**	**91**
Musik	90	91	93
Soundeffekte	88	88	88
Stimmen/Kommentar	91	91	91
STEUERUNG	**81**	**82**	**82**
Bedienungskomfort/Navigation	89	89	89
Präzision der Steuerung	80	70	70
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	89	89
ATMOSPHÄRE	**92**	**91**	**93**
Spannung/Überraschungen	91	89	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	92	92
Story/Dialoge/Kommentare	91	90	90
Inszenierung	92	89	90
SPIELDESIGN	**88**	**89**	**90**
Komplexität/Spieltiefe	84	87	87
Einsteigerfreundlichkeit	86	77	77
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	71	69	76
Verhalten der Computergegner	56	72	72
Innovation	80	89	70
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 10/02	PCG 07/02	PCG 07/03
WERTUNG:	**89**	**89**	**91**

Pro & Contra

Grafik
- + Farbenfrohe Umgebung
- + Hübscher Tag-und-Nachtzyklus
- + Sehr detaillierte Spielwelt
- − Texturen werden überblendet (siehe Test-Video)
- − Wenig aufwendige Grafikeffekte

Sound
- + Sieben Stunden 80er-Jahre-Soundtrack
- + Abspielen eigener MP3-Dateien ist möglich
- + Grandiose, professionelle Sprachausgabe
- + Fetzige Motorengeräusche

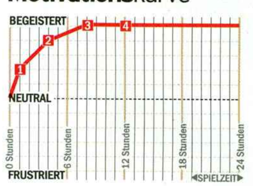
Steuerung
- + Steuerung ist einfach erlernbar
- + Maus- und Tastatur-Steuerung beim Schießen
- − Maus-Geschwindigkeit ist nur bedingt einstellbar
- − Hubschrauber lassen sich schwer lenken

Atmosphäre
- + Spannende Schauplätze in einer riesigen Stadt
- + Authentische 80er-Jahre-Atmosphäre
- + Mitreißende Zwischensequenzen
- + Humorvolle Dialoge

Spieldesign
- + Extrem umfangreich
- + Viele Geheimnisse
- + Kurze, knackige Missionen
- + Offenes Spiel-Design
- + Extrem viele Fahrzeuge
- − Einige Speicherpunkte sind ungünstig gesetzt

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Eine riesige, lebendige Stadt zum Erkunden! So viele Möglichkeiten! Genial!



2 Die Missionen sind extrem spaßig – **Vice City** wird besser und besser.



3 Neue Umgebungen werden zugänglich, es gibt noch mehr zu entdecken.

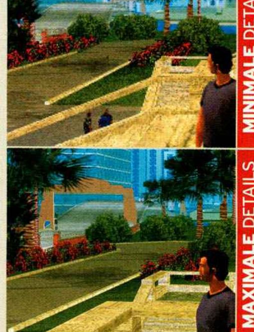


4 **Vice City** macht bis zum Ende Spaß – und danach winken etliche Bonus-Missionen.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal





PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Grand Theft Auto: Vice City Auto basiert auf der gleichen 3D-Engine wie der Vorgänger, sprich Sie benötigen für hohe Frameraten in erster Linie eine schnelle Grafikkarte. Allerdings wurde der Detailgrad der Landschaft, Gebäude und Autos deutlich nach oben geschraubt, wodurch die Anforderungen an den Prozessor gestiegen sind. Reichte bei **GTA 3** noch eine CPU mit 700 MHz völlig aus, so brauchen Sie in **Vice City** für volle Details und gute Performance mindestens eine CPU mit 1.200 MHz.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb) – KLASSE 2 (grün) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (gelb) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (rot) – KLASSE 3 (gelb) – KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Schon mit einer Geforce2 MX lässt sich **Vice City** in 800x600 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe mit 30 fps spielen. Eine Geforce2 Ti liefert in 1.024x768 sogar knapp 50 fps, wenn man die fps-Bremse im Grafikmenü abschaltet, die die Framerate auf 30 fps limitiert. Allerdings sollte man sich das Deaktivieren des Frame-Limiters gut überlegen, denn ohne treten deutlich sichtbare Texturfehler auf, so dass Gebäude teilweise extrem verwaschen aussehen.

RAM



128 MB (rot) – 256 MB (gelb) – 512 MB (grün) – 1.024 MB (grün)

Mit 256 MByte kommt es zu kurzen Ladezeiten, wenn Sie einzelne Sektorengrenzen überfahren. Ab 512 MByte RAM läuft dieses Spiel absolut flüssig.



HOHE SEE Tommys Schnellfeuergewehr hindert den mit Gangster beladenen Helikopter an der Landung.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Punker, Waver oder Popper? Egal, in Vice City kommt jeder auf seine Kosten.

Ich bin ein Kind der 80er-Jahre und habe keine Folge der RTL-Show verpasst. Sonny Crocket war mein Held, Thomas Magnum mein Freund, Blondie und Kim Wilde Traumfrauen. Was das hier zu suchen hat? Es ist ein Teil der Erinnerungen, die mir beim Spielen von **GTA Vice City** durch den Kopf geschossen sind. Und ich bin mir sicher, dass es vielen von Ihnen ganz ähnlich gehen wird, wenn Sie in einem schweren Ami-Schlitten oder auf einem Chopper durch die Neonlicht-Metropole Vice City düsen und dabei „Atomic", „Billie Jean" oder „Self Control" aus dem Radio schmettert. Bravo Take 2! Eure Spiele werden immer mehr zum Synonym für Gesamtkunstwerke. Ob bei **GTA 3**, **Mafia** oder jetzt **Vice City**, das Abtauchen in eure Spielewelten ist ganz großes Kino. Da lässt sich auch die Speicherproblematik verschmerzen. Bitte mehr davon!

3D-Shooter: Einige Missionen erledigen Sie zu Fuß, andere im Wagen. Im fahrbaren Untersatz werden Sie sich aber wohler fühlen, weil der Spielablauf flüssiger, das Interface in sich stimmiger ist. Als 3D-Shooter ist **Vice City** zwar immer noch überzeugend, fühlt sich aber ein bisschen seltsam an – was hauptsächlich an der hektischen, übersensiblen und unausgeglichenen Steuerung liegt. Tommy hüpft, als wären Sprungfedern an seinen Füßen montiert, zuckelt seltsam über Hindernisse und beschleunigt aus dem Stand mit einer Hektik, die den Bewegungen in alten Stummfilmen ähnelt. Umständlich auch, dass sich die Mausgeschwindigkeit zwar nach links und rechts regeln lässt, nicht aber nach oben und unten.

Man wird sich allerdings zweimal überlegen, wie viel Wichtigkeit man diesem Ärgernis beimisst, wenn man als Vergleich die Steuerung des PlayStation-2-Originals heranzieht. Stellen Sie sich einfach vor, Sie hocken als Tommy in einem Hubschrauber, der im Wind wackelt, und müssen ein zuckendes Fadenkreuz mit dem Gamepad millimetergenau auf sich bewegende Pixel dirigieren. Ein Albtraum, der auf dem PC entfällt: Geschossen wird ausschließlich mit der Maus, und Fadenkreuze schieben Sie beinahe so zielsicher über den Bildschirm wie in puren Ego-Shootern.

Überdosis Stil

Betrachtet man einen Busch in **Vice City**, so wird man denken: Was für ein hässlicher, flacher Pixelsalat! Es gibt keine Bäume wie in **Unreal 2**, die in etlichen Tausend Polygonen erstrahlen. Und die meisten Objekte wirken kahl und langweilig. Viele Texturen gaukeln Dreidimensionalität nur vor, indem sie Fotorealistisches zeigen, das sich aus der Nähe in unscharfe Masse verwandelt. Für sich alleine genommen ist kein Objekt wirklich hübsch. Sobald man aber, und das ist das Erstaunliche, die schiere Fülle an Details als Gesamtwerk ansieht, wenn man nicht versucht, jede Einzelheit zu analysieren, dann entfaltet sich die wahre, überwältigende Grafikpracht von **Vice City**. Es passt einfach alles zueinander! Schön zum Beispiel die Farbgebung bei Nacht, wenn sich im Regen die Neonlichter spiegeln und auf den Straßen das Scheinwerferlicht der Autos schimmert – das sind Bilder, die Postkarten verkaufen!

Stimmungen transportiert auch der Soundtrack, der schon fast zum Markenzeichen von **Vice City** geworden ist. Sieben Stunden Musik lassen die 80er-Jahre wieder aufleben: Judas Priest, Toto, Nena, Foreigner und Michael Jackson sind nur wenige Beispiele für das, was das Radioprogramm im Spiel zu bieten hat. Oft ertappt man sich sogar dabei, ein paar Extrarunden um den Block zu drehen, weil Tommys Hemd gerade so schön im Rhythmus zur Musik im Fahrtwind flattert.

Vice City ist eben ein in jeder Beziehung außergewöhnliches Spielerlebnis. Und übrigens schon jetzt eines der besten Spiele des Jahres. THOMAS WEISS



MEINUNG
THOMAS WEISS



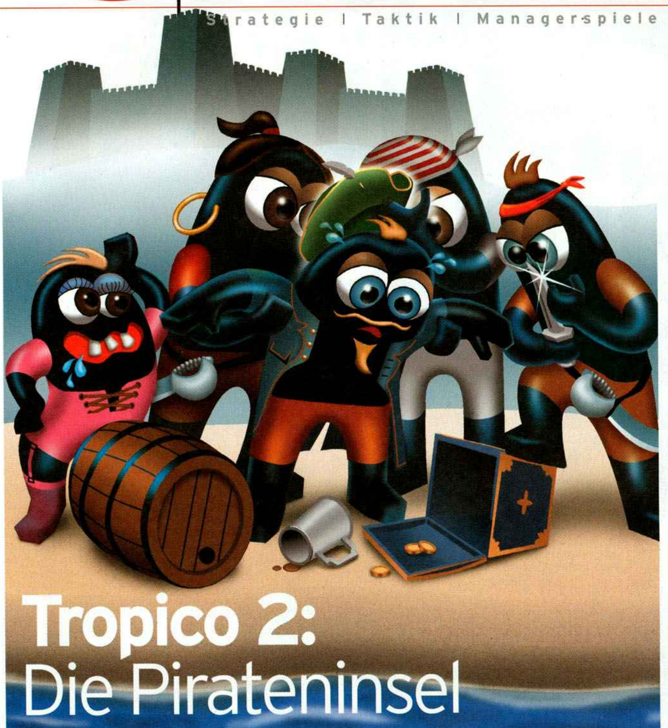
Wären alle Spiele so gut wie Vice City, PC-Games-Redakteure hätten einen Traumjob.

Warum kann man nicht unmittelbar nach Missionsbeginn den Spielstand sichern? Wieso lässt sich die Mausgeschwindigkeit nicht ordentlich justieren? Wieso rennt Tommy durch die Straßen, als hätte er einen Düsenantrieb eingebaut? **Vice City** ist nicht perfekt – aber schon nahe dran. Nie war eine Spielestadt lebensechter; selbst Liberty City und Lost Heaven verlieren im Vergleich an Farbe! Nie gab es eine Umgebung mit mehr ÜpQ (Überraschungen pro Quadratmeter). Nie waren Zwischensequenzen cooler: Was 3D-Figuren hier mit Schauspieler-Stimmen zum Besten geben, verdient einen Oscar. Wären alle Spiele so gut wie **Vice City**, PC-Games-Redakteure hätten einen Traumjob. Wenn Sie sich dieses Jahr nur ein Spiel kaufen wollen, dann dieses – besser können Sie Ihr Geld nicht anlegen.


American Conquest
Fight Back
Stand-Alone-Expansion
Ein absolutes Muss für jeden Fan von Cossacks und American Conquest!
------ From Alaska to the Amazon ------
Von den Machern von Cossacks, der Top-Hit-Serie mit über 1.000.000 verkauften Exemplaren weltweit!
01/03 Computer Bild Spiele 1,86*
„Eine so schöne Welt erobert man gern ...“
01/03 GameStar 83%*
„... Amerika neu entdecken oder Indianeraufstände anführen – und das viel aufregender als auf jeder Schulbank.“
02/03 gamespy 80%*
„Mit allem, was das Spiel zu bieten hat, ist American Conquest schwer zu schlagen.“
05/03 GameSpot UK 84%*
„Eine großartige Ergänzung für alle RTS-Sammler.“
02/03 ign.com 82%*
„Ein gutes Gespür für Geschichte und umfangreiche Missionen geben diesem Spiel einen breiten Anreiz.“
* getestet wurde American Conquest
· Episches Echtzeit-Strategie-Spiel
· Neuer Schlachtmodus: 10 „Battlefield“-Missionen im Single- und Multiplayer
· Packende Echtzeit-Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten
· 5 neue (insges. 17) Nationen: Deutschland, Russland, Haida, Portugal, Niederlande
· 26 Missionen in 8 Kampagnen
· Mehr als 50 neue Einheiten
· Kampfmoral durch Siege, Niederlagen, Nahrungsversorgung, Ausrüstung und Soldzahlungen beeinflussbar
· Zahlreiche Multiplayer-Modi für bis zu 7 Spieler über LAN oder Internet
PC CD-ROM
cdv www.cdv.de
GSC Game World
12 usk
Internet:
www.americanconquest.de
JETZT im Handel!
© 2003 CDV Software Entertainment AG. Änderungen und Druckfehler vorbehalten. Die CDV Software Entertainment AG ist im Prime Standard notiert, WKN 548 812. Tel. 0700-CDVGAMES

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele



Tropico 2: Die Pirateninsel

Im ersten Teil war man Diktator einer Piratenrepublik, im zweiten Teil Herrscher über Piraten und Gefangene – so erfreulich diese Abwechslung auch ist, so unpassend empfinden viele Käufer die alte Menüstruktur. Noch weitaus ärgerlicher ist das Fehlen sichtbarer oder interaktiver Seeschlachten, die für ein Piratenspiel eigentlich unverzichtbar sein sollten. Dennoch erhält **Tropico 2: Die Pirateninsel** von den Käufern gute Wertungen – allerdings würden satte 15 Prozent das Spiel nicht weiterempfehlen.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

PC Games: Warum wurde das Spiel von Frog City und nicht von Pop Top entwickelt, den Machern des Vorgängers?

Spieth: „Ich denke, wir wurden ausgewählt, weil wir bereits drei andere Strategiespiele (**Imperialism 1 + 2, Trade Empires**) erfolgreich entwickelt haben, vor allem aber, weil wir die Idee zu **Tropico 2** hatten und einen Design-Entwurf vorzeigen konnten. Pop Top war (und ist) mit einem anderen Projekt beschäftigt."

PC Games: Werdet ihr Soundtrack-CDs veröffentlichen?

Spieth: „Latin Music Spezialist hat bereits beide Soundtracks veröffentlicht. Man kann sie unter www.latinmusicspecialists.com kaufen."

PC Games: Gibt es Pläne für ein Add-on?

Spieth: „Wir arbeiten derzeit nicht an einem Add-on. Ich weiß nicht, ob es eines geben wird."



BILL SPIETH ist Chefentwickler bei Frog City.

PC Games: Warum gibt es keine echten Seeschlachten wie in **Pirates** oder **Port Royale**?

Spieth: „**Tropico 2** ist ein Insel-Aufbauspiel wie **Tropico**, kein Spiel über Schiffskämpfe oder Seeschlachten. Der Versuch, ein Spiel zu entwickeln, das jedem gefällt, endet oftmals in einem unausgegorenen, unrunden Produkt. Der Entwickler verliert den Blick für das Wesentliche und auch der Spieler müsste sich um zu viele Dinge kümmern. Die Entwicklung eines Spiels, das meiner Meinung nach eine hochwertige Piratenkampfsimulation wäre, würde länger dauern, als es unsere Zeitplanung zuließe. Und ein mittelmäßiges Piratenspiel mit mittelmäßigen Seeschlachten wollten wir nicht entwickeln."

PC Games: **Railroad Tycoon 3**, Pop Tops aktuelle Entwicklung, verwendet eine 3D-Engine – warum wurde die Engine nicht auch für **Tropico 2** genutzt?

Spieth: „Die Engine wäre nicht rechtzeitig fertig gewesen, außerdem ist sie speziell auf **Railroad Tycoon 3** zugeschnitten. Ich denke auch nicht, dass sie eine gute Wahl für ein **Tropico**-artiges Spiel gewesen wäre."

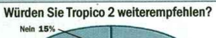
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



GRAFIK	
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
Animationen	2-
SOUND	
Musik	2
Soundeffekte	2-
Kommentare/Sprachausgabe	3+
SPIELDESIGN	
Steuerung	2
Innovationen	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Langzeitmotivation	3+
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Tropico 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen



+
1. Witzige Animationen
2. Lässige Atmosphäre
3. Komplexes Wirtschaftssystem
4. Schwungvolle Musik
5. Innovative Spielidee

–
1. Fehlende Seeschlachten
2. Komplizierte Menüstruktur
3. Eintönige Missionen
4. Geringe Langzeitmotivation
5. Veraltete Grafik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JÖRG DACHER, Entwickler aus Münster
„Die Entwickler haben es geschafft, eine gute Mischung aus Wirtschaftssimulation und Piratenflair zu schaffen. Die Piraten, die im Lauf der Zeit an Erfahrung gewinnen, wachsen einem schnell ans Herz und wenn ein Schiff nicht zurückkommt, ist man daher schon mal versucht, das Spiel neu zu laden."

JONAS FISCHER, Schüler aus Augsburg
„Endlich mal wieder ein Hersteller, der nicht nur immer gleiche Fortsetzungen entwickelt. Das Team von **Tropico** hat gezeigt, dass es neue Ideen sehr schön umsetzen kann. Eine etwas leichtere Steuerung und hübschere Grafik hätten es zweifellos zum 90er werden lassen!!"

RENATE BEROUN, Lehrling aus Wien
„Wie auch schon der Vorgänger ein komplexes Spiel. Musik- und Sprachausgabe sind gut gelungen. Anfangs ist es etwas schwierig, sich durch die Menüs zu kämpfen, wenn man dann aber weiß, wie's geht, ist Spielspaß garantiert. Gott sei Dank wurde dieses Spiel kein billiger Abklatsch vom ersten Teil, sondern ein eigenes Spiel mit wenigen Zusammenhängen mit dem ersten Teil."

PRZEMEK UHL, Schüler aus Kaltenkirchen
„**Tropico 2** ist meiner Meinung nach kein würdiger Nachfolger zum genialen ersten Teil. Besonders die Thematik rund um die Piraten und Gefangenen versaut das **Tropico**-Flair. Auch macht es keinen Spaß, immer die gleichen Missionen noch einmal zu spielen."







Rise of Nations

Die Geschichte der Menschheit ist eine **Geschichte voller Missverständnisse** – in Rise of Nations schaffen Sie klare Verhältnisse.

HOLZFÄLLERCAMP
Je nach Waldfläche hacken Arbeiter unterschiedlich viel Holz.

WERKSTATT/FABRIK
Produziert Artillerie (etwa Kanonen) und mobile Luftabwehr-Einheiten.

STADT
Bildet Arbeiter aus und erweitert Landesgrenzen.

KORNSPEICHER
Lässt Farmen durch Upgrades effektiver arbeiten.

KASERNE
Bildet Infanteristen (Schwertkämpfer, Lanzenträger, Musketiere etc.) aus.

BOHRTURM
Jeweils ein Arbeiter überwacht die Ölförderung.

BESONDERE RESSOURCEN
Hier stationierte Händler aktivieren den jeweiligen Bonus – etwa um 25 Prozent geringere Bauzeit der Gebäude.

HOCHOFEN
Hier erforschen Sie Upgrades für Minen.

MINE
Je nach Größe des Bergs liefern Arbeiter unterschiedlich viel Stein.

WELTWUNDER
Jedes Weltwunder besitzt einen bestimmten Bonus – etwa das automatische Ausführen von Einheiten-Upgrades.

FLUGFELD
Hier werden alle Flugzeuge und Helikopter produziert und stationiert.

FARM
Jeweils ein Arbeiter liefert Nahrungsmittel.

MARKT
Wirft Geld ab und liefert Karawanen sowie Händler.

FESTUNG
Erweitert Landesgrenzen und bildet Generäle sowie Spione aus.

RAFFINERIE
Mit jeder Raffinerie fördern Ihre Bohrtürme mehr Öl.

UNIVERSITÄT
Forscher liefern die Ressource Wissen.

SÄGEMÜHLE
Die lustigen Holzhackerbuam arbeiten durch Upgrades effizienter.

So spielt sich Rise of Nations

Rise of Nations wirkt auf den ersten Blick komplex und vielfältig, basiert jedoch auf einem festen Ablauf, um den Sie nicht herumkommen. Von vereinzelten Söldnereinsätzen mit festgelegten Truppenkontingenten abgesehen, läuft jede Mission nach folgendem Schema ab:



So schnell wie möglich müssen Farmen, Holzfällerlager und Minen errichtet werden, damit die Versorgung mit Rohstoffen sichergestellt ist. Sobald das geschehen ist, werden Marktstand und Militärgebäude hochgezogen und ein Arbeiter zur nächsten Städtegründung ausgesandt.

Ohne Forschung läuft in **Rise of Nations** gar nichts. Sie sollten deshalb immer bemüht sein, genug Ressourcen beiseite zu legen, um sich und Ihre Nation kontinuierlich weiterzubilden. Neben den Forschungszweigen der Bibliothek sollten Sie auch die Upgrades nicht aus den Augen verlieren.

Sie sind dem Gegner in Sachen Wissenschaft um Längen voraus? Gut, dann geht es an die Fließbandproduktion von Panzern und das Training von Soldaten. In **Rise of Nations** kommt es dabei nicht auf Ausgewogenheit an – die Masse macht's. Sollte eine Angriffswelle zerschellen, sorgen Sie für schnellen Nachschub.

Jeder kennt die katzenstreichelnden Bösewichter, denen stets von aalglatten Geheimagenten das Handwerk gelegt oder von breitschultrigen Muskelbergen das Genick gebrochen wird. Dabei wollen diese Prügelknaben doch nichts weiter, als die Weltherrschaft an sich reißen. Genau die beanspruchen Sie in der unkonventionellen Einzelspielerkampagne von **Rise of Nations** für Ihr Volk, schlagen sich vorher allerdings mit 17 anderen Nationen herum, die von Ihrem Eroberungsfeldzug alles andere als begeistert sind.

Kampagne oder nicht Kampagne?

Das jüngste Werk von Sid Meyers Design-Weggefährten Brian Reynolds überrascht durch das Fehlen der für Echtzeit-Strategiespiele typischen Kampagnen mit Schlüsselfiguren – selbst zu einem seichten Handlungsstrang hat es nicht gereicht. Ganz ohne die aus **American Conquest** oder **Age of Empires** bekannten historischen Ereignisse nehmen Sie mit einem der insgesamt 18 Völker – von den Azteken über die Chinesen bis zu den Russen – die Eroberung der Welt in Angriff. Von der Antike bis zum Informationszeitalter haben Sie dafür 6.000 Jahre Menschheitsgeschichte Zeit, die Sie im „Conquer The World"-Modus mit allerlei Schlachten totschlagen. Ausgehend von Ihrem Heimatland, taktieren Sie rundenweise auf einer Weltkarte im Stil des Brettspiels **Risiko**. Grundsätzlich haben Sie bei jedem Zug die Wahl, in ein angrenzendes Land einzufallen oder die Runde ohne einen Angriff verstreichen zu lassen und dafür Ihre Kriegskasse aufzubessern. Ihren Eroberungsfeldzug sollten Sie dabei sorgfältig planen. Gelingt es Ihnen, über angrenzende Länder zwei Armeen mehr aufzubieten, als Ihr Gegner zur Verteidigung seines Gebietes hinzuziehen kann, übernehmen Sie den Landstrich, ohne dass es zum Kampf kommt.

Wirtschaftlicher Aufschwung

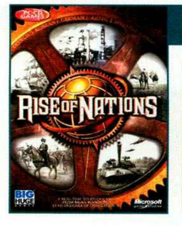
Landen Sie schließlich auf dem Schlachtfeld, werden Sie sich unweigerlich an **Age of Empires** erinnert fühlen. Aus einer starren Vogelperspektive blicken Sie auf schneebedeckte Landschaften, dürre Wüsten oder saftig grüne Wiesen, wo einige Arbeiter bereits fleißig Felder bewirtschaften oder Bäume fällen. Die Ressourcenbeschaffung ist dann auch Ihre erste Aufgabe. Reichen in der Antike Nahrung und Holz noch aus, müssen Ihre Handlanger später auch Steine klopfen, mithilfe von Bohrtürmen schwarzes Gold aus dem Erdreich fördern und in Universitäten Wissen anhäufen. Ist die Versorgung mit Rohstoffen sichergestellt, sollten Sie die Forschung in den Bereichen Politik, Wirtschaft, Militär und Wissenschaft in jeweils sieben Stufen vorantreiben. Spezialisieren dürfen Sie sich nicht – da jeder Forschungszweig elementarer Bestandteil der Spielmechanik ist (militärisches Wissen stockt das Einheitenlimit schrittweise bis zum Maximum von 200 auf, während politische Bildung Ihren Machtbereich vergrößert und so weiter), müssen Sie wie in der Schulzeit

ZERMÜRBEND Unsere formierten Truppen machen die gegnerische Stellung dem Erdboden gleich.



DER ZEIT VORAUS Mit durchschlagenden Panzern nehmen wir eine noch im Mittelalter steckende Siedlung unter Beschuss.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- 18 Nationen
- Mehrspielermodus für bis zu 8 Teilnehmer
- 8 historische Epochen
- Dynamische „Conquer The World"-Kampagne
- Über 50 verschiedene Technologien
- 14 Weltwunder
- Über 200 verschiedene Einheiten
- Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten für Skirmish-Gefechte

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Empire Earth, Age of Mythology, Age of Empires
Entwickler:	Big Huge Games
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers :	089-31760
Offizielle Website:	http://www.riseofnations.com
Website des Publishers :	http://www.microsoft.com/games/
Website des Entwicklers:	http://www.bighugegames.com
Beste Fansite:	http://www.rise-of-nations.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-672255 (€ 0,12/Minute, Mo - Fr 10 bis 18 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	23. Mai 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Empire Earth	Age of Mythology	Rise of Nations
GRAFIK	**78**	**89**	**85**
Detailreichtum Spielwelt	79	90	86
Detailreichtum Objekte	75	82	84
Vielfalt der Spielwelt	73	88	87
Animation der Objekte	85	91	92
Effekte	84	88	73
SOUND	**81**	**92**	**86**
Musik	82	96	87
Soundeffekte	80	88	82
Stimmen/Kommentar	79	86	60
STEUERUNG	**78**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	78	90	90
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	56	80	90
ATMOSPHÄRE	**82**	**89**	**79**
Spannung/Überraschungen	81	90	23
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	85
Story/Dialoge/Kommentare	85	89	25
Inszenierung	79	88	70
SPIELDESIGN	**79**	**89**	**73**
Komplexität/Spieltiefe	91	90	74
Einsteigerfreundlichkeit	72	84	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	88	82
Verhalten der Computerfiguren	79	80	87
Innovation	75	77	72
MEHRSPIELERMODUS	**89**	**90**	**79**
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	75	80	82
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	92
TEST-AUSGABE:	PCG 01/02	PCG 12/02	PCG 07/03
WERTUNG:	**87**	**92**	**79**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Hübsch gestaltete Landschaften
- ⊕ Detailverliebte Animationen
- ⊖ Kaum Effekte

Sound
- ⊕ Gute Musikuntermalung
- ⊕ Individuelle Tonsignale für verschiedene Ereignisse
- ⊖ Keine Einheitenkommentare

Steuerung
- ⊕ Hält sich an Echtzeit-Standards
- ⊖ Bildausschnitt wird durch unzählige Text-Einblendungen verdeckt

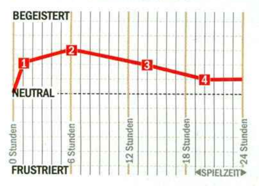
Atmosphäre
- ⊕ Nationen mit individuellem Stadt- und Einheiten-Look
- ⊖ Keine storybasierte Kampagne
- ⊖ Keine Helden
- ⊖ Keine Zwischensequenzen

Spieldesign
- ⊕ Interessanter Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie
- ⊕ Gut gemachtes Tutorial
- ⊖ Zu überladen
- ⊖ Bei Schlachten entscheidet die Masse

Mehrspielermodus
- ⊕ Gewohnte Spielmodi
- ⊕ Mitgelieferter Karten- und Skripteditor
- ⊕ Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
- ⊖ Matches laufen auch hier auf Massenschlachten hinaus

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Mit historischen Ereignissen führt das umfangreiche Tutorial umfassend in das komplexe Spiel ein.



2 In den ersten Zeitaltern bleibt Rise of Nations dank wenig Upgrades noch problemlos überschaubar.



3 Langsam macht sich das Fehlen einer Kampagne negativ bemerkbar. Es fehlt die Langzeitmotivation.



4 Routine hat sich eingeschlichen, die Missionen sind eher Pflichtübung denn herausfordernd.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Das Echtzeitstrategiespiel **Rise of Nations** bietet in einer klassischen 2D-Landschaft detaillierte 3D-Modelle. Der Ausschnitt der sichtbaren Landschaft vergrößert sich mit zunehmender Bildschirmauflösung. Daher wird für Auflösungen über 1.024x768 eine CPU mit mehr als 1.400 MHz benötigt. Andernfalls wird der Prozessor überlastet und die Framerate sinkt deutlich unter die 10-Fps-Marke. Möchten Sie Ihre CPU entlasten, und dadurch die Performance erhöhen, brauchen Sie folglich nur die Auflösung zu verringern.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Möchten Sie mit einer sehr hohen Auflösung spielen, benötigen Sie viel freien Speicher. 512 MByte RAM sollten es schon sein, damit alles flüssig läuft.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I

KLASSE 2
Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200

KLASSE 4
Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Die Performance wird im Wesentlichen von der CPU bestimmt wird, dennoch spielt die Grafikkarte keine unwichtige Rolle. Die Berechnung der Effekte und Texturendetails übernimmt nämlich hier der Grafikchip. Ab 1.200 MHz und einer Geforce3 können Sie mit vollen Details spielen. Besitzen Sie keinen so schnellen Grafikbeschleuniger, haben Sie die Möglichkeit, die Texturendetails und die Effektdarstellung einzuschränken. Mit beiden Verminderungen ist eine Performance-Erhöhung von bis zu 50 Prozent möglich.



ÜBERMÄCHTIG Einer solchen Invasionsstreitmacht kann man nur wenig entgegensetzen.

auch Stoff büffeln, der Sie eigentlich nicht die Bohne interessiert. Außerdem bauen Sie Sägewerke und Kornspeicher, die den Ertrag Ihrer Felder und Holzfällerlager erhöhen und mit jeder weiteren Epoche zusätzliche Upgrades bereithalten, um Ihre Agrarwirtschaft noch effektiver zu gestalten. Das Gleiche gilt für Militärgebäude – ein akademischer Teufelskreis.

Age of Civilization

Neben der zeitintensiven Forschung spielen in **Rise of Nations** außerdem Grenzlinien eine wichtige Rolle. Nur innerhalb Ihres Hoheitsgebiets dürfen Sie Gebäude errichten und gefahrlos Truppen herumschubsen. Betreten Ihre Streitkräfte feindliches Gebiet, wird der Gegner sofort informiert – ohne begleitenden Versorgungswagen nehmen Ihre Einheiten starken Schaden. Ausgeweitet wird Ihr Land neben der Forschung durch Städtegründungen, die auch für den Abbau von zusätzlichen Rohstoffen notwendig sind. Mithilfe von Marktplätzen lassen Sie außerdem Karawanen zwischen Ihren Städten pendeln, die dafür sorgen, dass der Vorrat an Goldtalern anwächst.

Eine große Problematik von **Rise of Nations** sind die 18 Nationen, die sich kaum voneinander unterscheiden. Alle errichten die gleichen Gebäudetypen, und die jeweiligen Spezialeinheiten sind lediglich kleine Variationen der Standardtruppen, die im Kampf keine spürbaren Vorteile bringen. Das Gleiche gilt für die übergeordneten Vorteile der einzelnen Nationen. So freuen sich die Briten zwar zu Spielbeginn über höhere Einnahmen an Marktständen, die mit zunehmendem technologischen Fortschritt auf der gegnerischen Seite jedoch recht schnell relativiert werden.

Weniger wäre mehr gewesen

Leider hat man **Rise of Nations** zu schnell durchschaut. So früh wie möglich expandieren, die Forschung im Akkord herunterspulen und das Einheitenlimit ausreizen, bis eine schlagkräftige Armee zusammengestellt ist – durch eine reine Übermacht lässt sich das Stein-Schere-Papier-Prinzip des Militärs erfolgreich aushebeln und der Welteroberung steht nichts im Weg. Leider motiviert auch die Kampagne durch das Fehlen geschichtlicher Zusammenhänge oder Personen kaum. Zwar können Sie Napoleon sein geliebtes Frankreich abluchsen, bekommen den narzisstischen Zwerg jedoch nie zu Gesicht. Letztendlich ist der „Conquer The World"-Modus nichts weiter als eine Aneinanderreihung von simulierten Mehrspielerpartien, auf deren Siegbedingungen Sie keinen Einfluss haben. Anders sieht es da in richtigen Mehrspielermatches oder im Quick Match aus. Zusätzlich zu obligatorischen Optionen wie der Wahl des Kartentyps dürfen Sie neben dem Vernichten der Gegner auch das Errichten einer bestimmten Anzahl von Weltwundern als Siegbedingung einstellen oder den Parteien erst ab Erreichen eines festgelegten Zeitalters die Kriegsführung erlauben, um so Rushes zu Spielbeginn zu unterbinden. Einen ebenso positiven Eindruck hinterlässt die detailverliebte Bilderbuchgrafik: Haben die Arbeiter nichts zu tun, genießen Sie den Sonnenschein, Ihre Truppen hinterlassen Fuß-, Huf- und Reifenspuren im Terrain, Ihre Kavallerie feuert vom galoppierenden Gaul aus und zerstörte Schlachtschiffe bersten auseinander, ehe sie in den hübsch animierten Fluten versinken.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Feierabend-Strategen werden mit Rise of Nations ihren Spaß haben.

Offenbar schloss sich das Design-Team rund um Brian Reynolds für die Konzeptbesprechung zu **Rise of Nations** mehrere Tage ein – hätte man sie widerwillig befreit, das Spiel wäre vielleicht weniger überladen und besser. Fünf Forschungszweige, 18 Nationen und sechs Ressourcen; das liest sich imposant, ist dem Spielspaß jedoch wenig förderlich, da durch die reine Masse kein Platz für taktische Details bleibt und man mit der vierten Städtegründung regelmäßig den Überblick verliert. Unsere Mehrspielerpartien arteten ebenso wie Einzelspielermissionen (die durch das Fehlen einer echten Kampagne nichts weiter als Skirmish-Missionen sind) stets in Massenschlachten aus. Dabei ist das Konzept der Grenzlinien interessant und die Benutzerführung komfortabel. Spieler mit einem Faible für Massenschlachten, die einen Mix aus **Civilization** und **Age of Empires** suchen und auf eine Story verzichten können, liegen bei **Rise of Nations** richtig. Alle anderen machen mit unserer Demo auf der aktuellen CD/DVD den Selbsttest.



TESTURTEIL
Rise of Nations

ENTWICKLER Big Huge Games
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

79

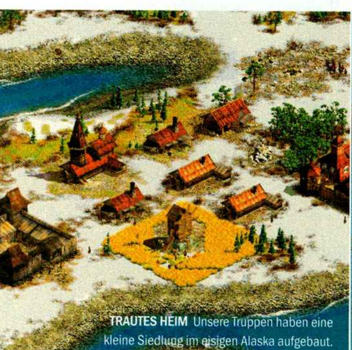
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 800 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Detailreiche Grafik
+ Komfortable Steuerung
+ Eigenständige Arbeiter
- Fehlende Kampagne
- Starrer Spielablauf

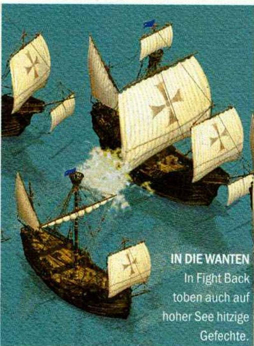
GRAFIK	85%
SOUND	86%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2** oder **EMPIRE EARTH** mochten.

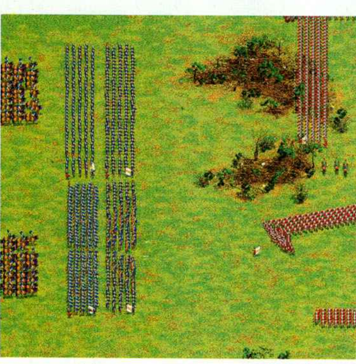
American Conquest: Fight Back



TRAUTES HEIM Unsere Truppen haben eine kleine Siedlung im eisigen Alaska aufgebaut.



IN DIE WANTEN In Fight Back toben auch auf hoher See hitzige Gefechte.



IN REIH UND GLIED Im neuen Schlachtfeld-Modus geht es ganz ohne Basisaufbau zur Sache.

Unermessliche Schätze und martialische Massenschlachten: **Fight Back ist epische Echtzeit-Strategie.**

In der ersten offiziellen Erweiterung zum Kolonialzeit-Spektakel **American Conquest** verschlägt es Sie in die Zeit zwischen 1517 und 1804. Hier suchen Sie mit den Deutschen das sagenumwobene Eldorado oder übernehmen auf russischer Seite mit Katharina der Großen Alaska. Portugiesen, der Haida-Stamm und Niederländer komplettieren das Feld der fünf neuen Nationen, die sich in acht Kampagnen durch satte 25 Missionen kämpfen. An denen hat sich im Vergleich zum Original nicht viel geändert. Vor dem Einsatz werden Sie via Text und Sprachausgabe über die geschichtlichen Zusammenhänge aufgeklärt und zimmern wenig später mit einem kleinen Truppenkontingent eine Basis in die detailreich gestaltete Landschaft. Die Missionsziele sind vielfältig und reichen vom Einäschern feindlicher Siedlungen bis zum Versklaven von Eingeborenen. Wer sich ohne lästigen Aufbaupart direkt ins Schlachtgetümmel stürzen möchte, der dürfte mit dem neuen Schlachtfeld-Modus glücklich werden, in dem sich auf insgesamt zehn Karten jeweils zwei Armeen gegenüberstehen. Wenige Sekunden haben Sie Zeit, sich für einige Upgrades zu entscheiden, und dann gilt es, so schnell wie möglich gegnerische Gebäude einzunehmen oder die feindlichen Truppen niederzustrecken. Zusätzliche Motivation: Die Schlachtfelder müssen erst im Einzelspielermodus freigespielt werden. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Fans von American Conquest werden mit dem Add-on ihre Freude haben.

Der Schlachtfeld-Modus hat mich gepackt. Was ich am Anfang für ein bestenfalls kurzweiliges Feature hielt, entpuppte sich als taktischer Langzeitspaß. Mit immer neuen Kniffen versuche ich den gewieften Computer oder clevere Kollegen auszutricksen und mich bis zum ersten Platz der Highscore-Liste durchzukämpfen. Die restlichen Missionen bieten gewohnte Strategie-Kost ohne echte Neuerungen. Positiv für sich verbuchen kann **Fight Back** eine leicht verbesserte KI, die besser auf den Spieler reagiert, eine weniger kollisionsgefährdete Wegfindung und die Tatsache, dass zum Spielen das Originalprogramm nicht benötigt wird. Dem gegenüber steht ein Preis von 40 Euro. Wer **Cossacks** und **American Conquest** nichts abgewinnen konnte, der wird auch an **Fight Back** wenig Gefallen finden – für echte Fans ist das Add-on jedoch eine lohnenswerte Investition.



TESTURTEIL
American Conquest Add-on

ENTWICKLER GSC
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.200 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Neuer Schlachtfeld-Modus
- + Fünf neue Völker
- + Verbesserte KI
- − Kaum echte Neuerungen
- − Hoher Preis von 40 Euro

Kategorie	Wertung
GRAFIK	78%
SOUND	82%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	83%

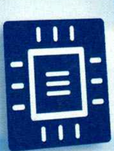
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COSSACKS** oder **AMERICAN CONQUEST** mochten.









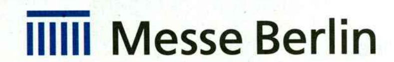




Berlin, 29. August – 3. September 2003

www.ifa-berlin.de





Wildlilfe Park



DECKEL AUF Unsere Galapagos-Schildkröten sind die Superstars im Wildpark.

Tierversuch, die Zweite: Wurde das Aufbauspiel **wie versprochen nachgebessert?**

Keine Tugend ist dem Spiele-Fan mehr vertraut als Geduld: Warten auf **Half-Life 2**, Warten auf die neue PC Games, Warten auf Patches oder – Achtung, knisternde Spannung – Warten auf die Geburt eines Davidshirsch-Babys. Die Zucht solch seltener Spezies gelingt **Wildlife Park**-Direktoren nur in wirklich artgerecht eingerichteten Gehegen. Umso tragischer, dass Giraffen und Kamele in unserer Testversion selbst in Schnee und Eis ein wohliges Grunzen von sich gaben (siehe PC Games 06/03). Derartige Schnitzer haben die Entwickler des **Zoo Tycoon**-Rivalen weitestgehend ausgebügelt, Bodenbeläge und Pflanzen beeinflussen nun tatsächlich den Wellness-Faktor. Jenseits detaillierterer Tier-Animationen, originellerer Szenarien und größerer Personal-Auswahl unterscheidet sich das bildhübsche 2D-Aufbauspiel nur in Nuancen von **Zoo Tycoon**. Wertungsabzüge in der B-Note gibt es nach wie vor für die umständliche Bedienung, dünne Statistiken und fehlendes Feedback – Sie erfahren weder, warum anmarschierende Tierfreunde am Zoo-Eingang kehrtmachen, noch lassen sich die Gründe für eine mäßige Park-Bewertung herausfinden, ohne jeden Besucher einzeln anzuklicken.

PETRA MAUERÖDER



TESTURTEIL
Wildlife Park

ENTWICKLER Novatrix
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Detailverliebte Tier-Animationen
+ Gefällige 2D-Landschaften
+ Originelle Szenarien
- Unnötig umständliche Steuerung
- Wenig Feedback, dünne Statistiken

GRAFIK	73%
SOUND	72%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZOO TYCOON** oder **ROLLER-COASTER TYCOON** mochten.

Café **International**



VERTRACKT Diese Aufgabe ist alles andere als leicht zu lösen.

Werden Sie zum Platzanweiser eines Multikulti-Restaurants und halten Sie die Gäste durch geschickte Platzierung bei Laune.

Platzanweisen schwer gemacht: In Ihrem Café International gibt es Tisch- und Gästekarten aus insgesamt zwölf unterschiedlichen Nationen, außerdem sind die Gäste in Männer und Frauen unterteilt. Ziel ist es, die jeweils vier an einen Tisch angrenzenden Plätze zu füllen, allerdings gibt es einige Beschränkungen. So müssen sich Gäste und Tisch gleicher Länderzugehörigkeit an mindestens einer Seite berühren. Außerdem dürfen nie zwei Männer mehr als Frauen an einem Tisch sitzen und umgekehrt. Die Regeln werden durch ein gut erklärendes Tutorial beigebracht, so dass Kenntnis der Kartenspielvorlage nicht nötig ist. Wahlweise kann mit fünf oder sieben Tischen gegen den recht starken Computer oder im Netzwerk gespielt werden. Das Spielkonzept wurde gut umgesetzt, sowohl die witzige Comic-Grafik als auch die übersichtliche Menüstruktur haben uns überzeugt. Hingegen kommen die dudelnde Midi-Musik und die sehr eintönigen Effekte eher schlecht rüber. Für Fans von Denkspielen definitiv einen Versuch wert, besonders im Netzwerk sind einige unterhaltsame Stunden garantiert. Ein Ärgernis sind die gelegentlichen Abstürze – das Programm beendet ohne Fehlermeldung.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Café International

ENTWICKLER Outline
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: 2 / Internet: - / 2 Sp./Packung

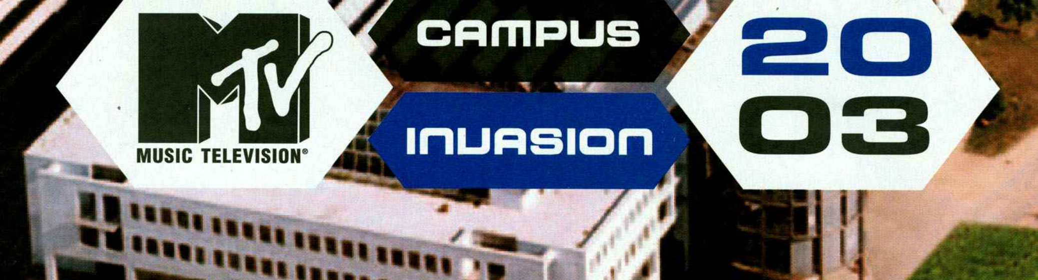
59

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 – 350 – 500
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Ausführliches Tutorial
+ Witziger Comic-Grafikstil
+ Netzwerk-Modus
- Spärliche Soundkulisse
- Gelegentliche Abstürze

GRAFIK	66%
SOUND	34%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SOLITÄR** oder **MAHJONGG** mochten.



XAVIER NAIDOO
GUANO APES • BEGINNER
UNDERWATER CIRCUS
14.06.03 UNI KIEL

HIM
WOLFSHEIM • SKIN • FETTES BROT • BOOMKAT
SPECIAL GUEST: **BAM MARGERA** FROM MTV JACKASS
28.06.03 UNI MANNHEIM

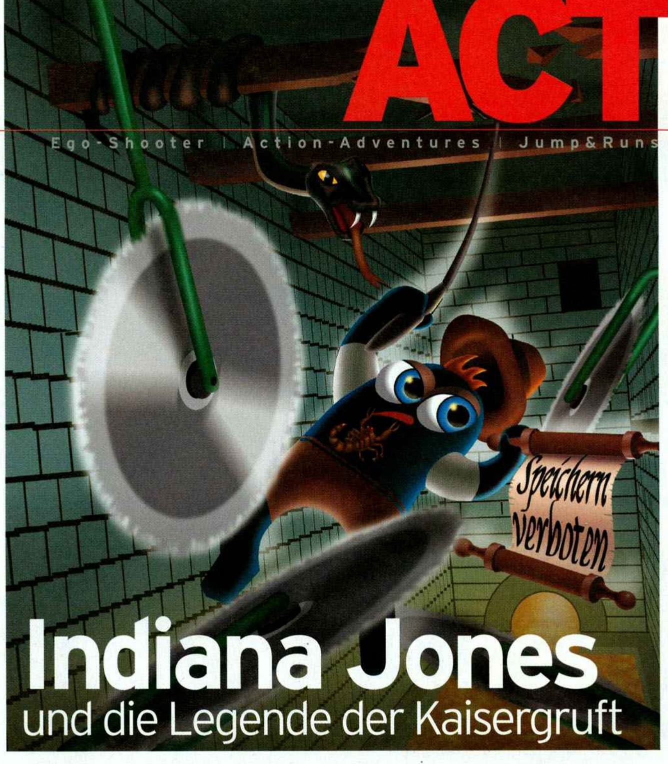
SEEED
ASD • SPORTFREUNDE STILLER
PATRICE
05.07.03 UNI GÖTTINGEN

TICKETS 13.- EURO + VVK-GEBÜHR
0180 - 500 42 22 (EUR 0,12/MIN)
WWW.MTV.DE/CAMPUS & MTV TEXT SEITE 126

DIE ZUKUNFT SPRICHT VISA







Indiana Jones
und die Legende der Kaisergruft

Es war zu erwarten: Ein Großteil der PC-Games-Leser ist über die fehlende Speicherfunktion enttäuscht. Als zweitgrößter Kritikpunkt wird die Steuerung angeführt – Computerspieler kommen mit der traditionellen **Tomb Raider**-Benutzer- und -Kameraführung anscheinend besser klar. Pluspunkte hingegen sind Grafik, Musik, Story und das daraus resultierende Indy-Flair. Ganz oben in der Beliebtheitsskala rangieren außerdem die hervorragend in Szene gesetzten Kämpfe.

Indiana Jones im Wandel der Zeit



Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
Jahr: 1990
Genre: Adventure
Das Spiel zum Film ist heute ein Klassiker. Erinnern Sie sich noch an den Kopierschutz in Form einer schrecklich lästigen Code-Tabelle? Oder ans dreimalige Wechseln der Disketten, nur um von einem zum anderen Ort zu kommen?

Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Jahr: 1992
Genre: Adventure
Teil 4 des Abenteuerspiels wurde auf elf Disketten ausgeliefert. Und machte all jene, die ohne Festplatte spielten, unfreiwillig zum Disc-Jockey. Aber es lohnte sich! **The Fate of Atlantis** zählt noch immer zu den besten Adventures in der Spielegeschichte.

Indiana Jones: Desktop Adventures
Jahr: 1996
Genre: Geschickl.
Diesen Indy möchte man am liebsten vergessen: Gegen die beiden Vorgänger wirkten die Desktop-Abenteuer wie Los Angeles im Vergleich zu Poppenreuth. Eignete sich aufgrund von Minimalgrafik und Grundschulrätseln nur als Pausenfüller.

Indiana Jones und der Turm von Babel
Jahr: 1992
Genre: Action-Adv.
Der große Erfolg der **Tomb Raider**-Serie ging an Indy nicht spurlos vorüber: In **Der Turm von Babel** orientierte sich der Archäologe ganz am Lara-Croft-Vorbild und erkundete eine dreidimensionale, mit Fallen gespickte Abenteuerwelt.

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
Jahr: 2003
Genre: Action-Adv.
Die Legende der Kaisergruft führt heute weiter, was **Der Turm von Babel** vor vier Jahren begann. Dennoch gibt es einige Unterschiede: Das Spiel rückt Geschicklichkeitseinlagen und Kämpfe in den Vordergrund, Rätsel verlieren an Gewicht.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2+
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3
Steuerung	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Spannende Kämpfe
2. Orchestraler Soundtrack
3. Film-Atmosphäre
4. Abwechslungsreiche Levels
5. Indy!

–
1. Fehlende Speicherfunktion
2. Schlechte Steuerung
3. Zu wenig Rätsel
4. Spiel zu kurz
5. Hoher Schwierigkeitsgrad

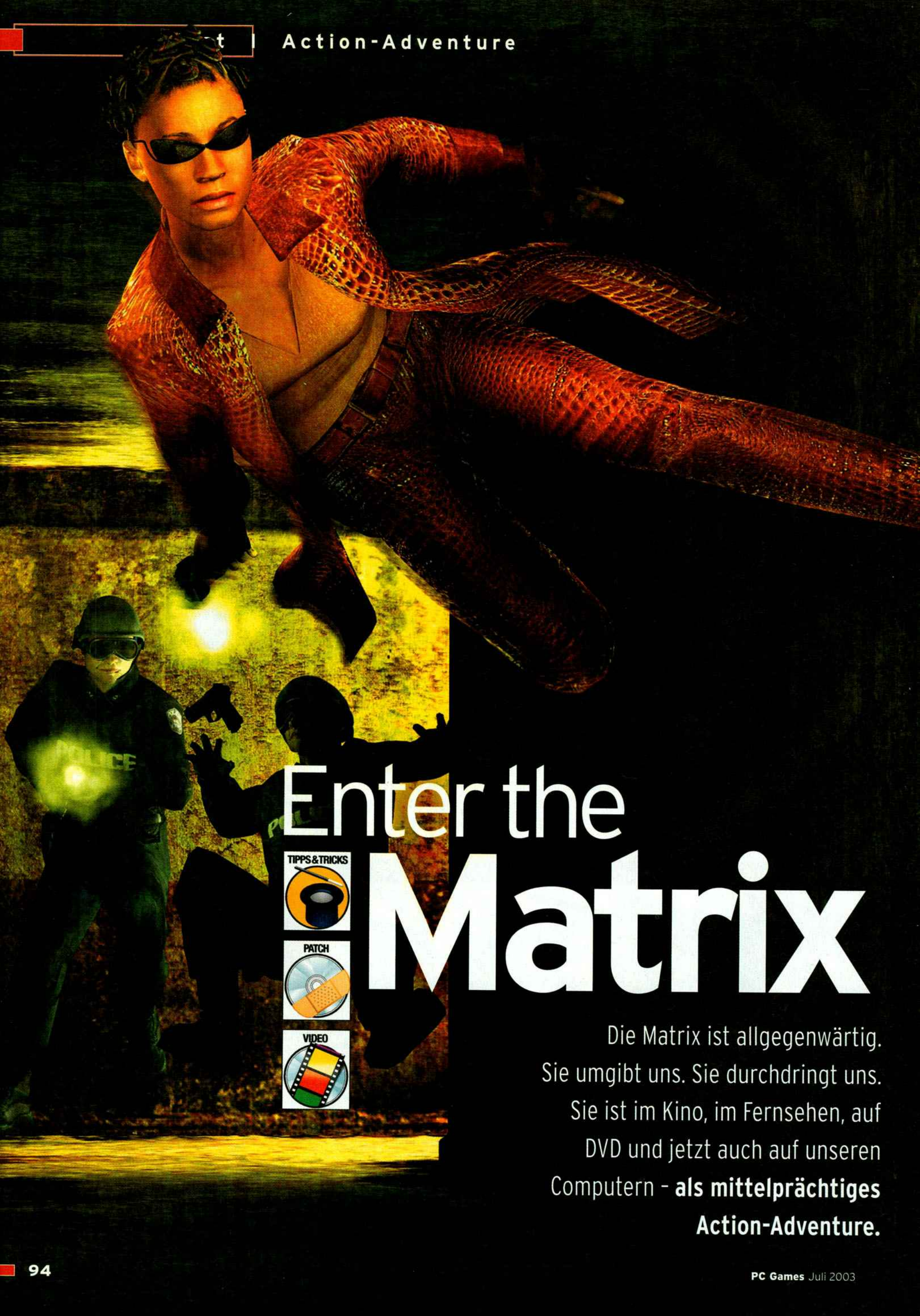
Die Meinung der PC-Games-Leser:

FLORIAN LETZ, SCHÜLER AUS KLAGENFURTH
„Alles in allem – trotz einiger Mängel in der Steuerung, die von der Konsolenumsetzung herrühren – ein ziemlich gutes und lustiges Spiel. Es ist spannend, teilweise witzig und vermittelt das **Indiana Jones**-Flair der Filme ziemlich gut. Nur den Hut verliert der gute Indiana wohl ein wenig ZU oft ..."

ALEXANDER KLEIN, SCHÜLER AUS WUPPERTAL
„Wer braucht noch die Filme, wenn man selbst Hand anlegen kann? Die Umsetzung ist tadellos, die Prügeleien das Spaßigste, was ich jemals gespielt hab, und der Orchester-Soundtrack sucht seinesgleichen. Einzig und allein die fehlende Speicherfunktion macht einem wie in **GTA 3** schwer zu schaffen."

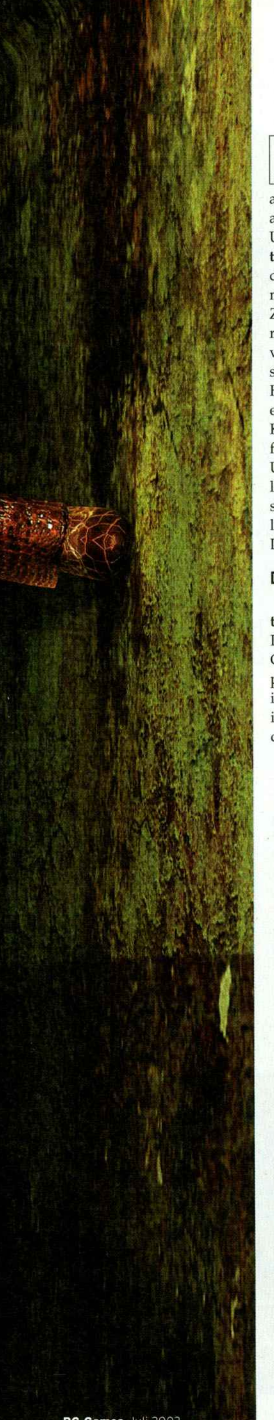
ALEXANDER MAY, SCHÜLER AUS HOCKENHEIM
„Das neueste **Indiana Jones**-Spiel ist etwas trostlos, was die Umgebung angeht, doch das typische **Indiana Jones**-Flair kommt relativ gut rüber. Deshalb finde ich, dass jeder, der die Indy-Filme kennt und eine gute Story und viel Action zu schätzen weiß, dieses Spiel kaufen sollte."

JEFFRIE HADISURYA, SCHÜLER AUS HAMM
„Dieses Spiel ist insgesamt recht gelungen. Allerdings hat es die typischen Merkmale einer Konsolenumsetzung (fehlende Quicksave-Funktion, Steuerung). Zwar fehlt es an Innovationen, aber unterm Strich ist das Spiel solide gemacht, vor allem die Kampfszenen überzeugen. Auch das Indy-Flair wurde gut eingefangen."



Enter the Matrix

Die Matrix ist allgegenwärtig. Sie umgibt uns. Sie durchdringt uns. Sie ist im Kino, im Fernsehen, auf DVD und jetzt auch auf unseren Computern – **als mittelprächtiges Action-Adventure.**



Der Kinofilm setzt Maßstäbe, das Action-Adventure zum Film auch. Mit einem Budget von angeblich rund 30 Millionen US-Dollar zählt **Enter the Matrix** zu den teuersten Spielen dieser Tage. Und das sieht man: Wenn Spielheld Ghost in Zeitlupe an der Wand hochrennt, mit einem Salto zwei vermummte Polizisten niederstreckt und einem dritten per Handkantenschlag die Waffe entwendet, dann sorgt das im Kinosaal wie vor dem Monitor für staunend offene Münder. Und dann wieder gibt es Stellen, wo nicht Bewunderung, sondern Unglauben die Kinnladen herunterklappen lässt. Doch von Anfang an.

Dynamisches Duo

In den Hauptrollen von **Enter the Matrix**: die Hovercraft-Pilotin Niobe und ihr Partner Ghost. Wie Trinity und Morpheus sind die beiden Kämpfer in der Computerwelt, wurden im Leinwand-Pendant allerdings nur als Nebendarsteller beschäftigt. Im Spiel wird ihre Geschichte parallel zur Story von **Matrix Reloaded** erzählt, stellenweise kreuzen sich die Drehbücher. Manche Abschnitte im Spiel sind ohne Filmkenntnis nur schwer zu verstehen, etwa, warum das Orakel in Gefahr ist. Umgekehrt führt **Enter the Matrix** einige Andeutungen von **Reloaded** weiter aus, beispielsweise den Kampf um das Kernkraftwerk: Im zweiten Team, das im Film kaum zum Zug kommt, ringen Ghost und Niobe Seite an Seite. Um die Story ansprechend in Szene zu setzen, gibt es rund 45 Minuten Filmmaterial, das zum Großteil extra für **Enter the Matrix** mit den gleichen Schauspielern und an den gleichen Sets gedreht wurde. Dazu kommen zahlreiche Zwischensequenzen in der Spiel-Engine.

It's Bullet Time

Zwar können Ghost und Niobe mit Supermann Neo nicht ganz mithalten, beeindruckend sind ihre Kampfsportkünste aber allemal. Im so genannten Fokus verlangsamen Sie auf Knopfdruck den Zeitfluss. So weichen Ihre Schützlinge Kugeln aus, blocken Schläge oder Tritte ab und absolvieren Kunststückchen wie das erwähnte An-der-Wand-lang-Laufen. Zumindest bis zum mittleren Schwierigkeitsgrad müssen Sie den Zeitlupeneffekt zwar nur an zwei, drei Stellen einsetzen und können **Enter the Matrix** ansonsten wie etwa **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** spielen. Aber dann machen Sie es sich nicht nur unnötig schwer, sondern verpassen auch manche atemberaubende Szene. Da rast Ghost wie eine Rakete auf ein SWAT-Team zu und streckt den ersten mit einem Fußtritt zu Boden. Während die Kamera aus der **Tomb Raider**-Perspektive in die Seitenansicht wechselt, wirbelt er herum, um dem hinter ihm stehenden Gegner einen Kinnhaken zu verpassen, und schleudert den dritten schließlich mit einem Judowurf zu Boden. Da spurtet Niobe mitten durch ei-



Ein **Fall für zwei**

Die Geschichte von **Enter the Matrix** erleben Sie entweder in der Rolle von Niobe oder in der von Ghost. Mal gehen die beiden getrennte Wege, mal tauschen sie lediglich die Rollen. Wie das funktioniert, zeigen wir Ihnen anhand des Angriffs auf den Reaktor.

Die erste Hand voll Abschnitte spielt sich mit beiden Figuren bis auf kleine Ausnahmen gleich, wenn auch die Levels zum Teil anders aussehen: Gegen Horden von SWAT-Kämpfern schlagen und schießen sich unsere beiden Helden ins Innere der Reaktoranlage durch.

In einer Zwischensequenz treffen sich die beiden wieder. Während Sie mit Ghost Niobe per Scharfschützengewehr Deckung geben und sich zwischendurch Polizisten vom Leib halten, die Ihnen in den Rücken fallen wollen, dringen Sie in der Haut von Niobe in den Reaktorkern ein.

Agenten! Auf sich allein gestellt müssen Niobe und Ghost mit den Wächtern der Matrix fertig werden. Zwischen Ghost und einem der Suchprogramme entbrennt ein erbitterter Zweikampf, Niobe bekommt es gleich mit Dutzenden Agenten zu tun – da hilft nur noch die Flucht.

Das taugt, das saugt

Wir zeigen Ihnen die schönen und die weniger gelungenen Momente von **Enter the Matrix**.

Das Postamt



Sowohl mit Niobe als auch mit Ghost schleichen Sie sich im ersten Level in ein Postamt, um ein Päckchen zu klauen, in dem eine geheime Botschaft steckt. Die Architektur der Dienststelle kann ebenso wenig überzeugen wie die wenig fordernden Prügeleien mit den Beamten. Erst als die Polizei anrückt, kommt kurzzeitig Spannung auf. Gegen Ende des Amtsbesuchs teilen sich die Handlungsstränge der beiden Hauptdarsteller zum ersten Mal auf.



WERTUNG –

Verfolgungsjagd



Wenn Sie sich für Niobe entschieden haben, wartet auf Sie eine witzige Autohatz über die Freeways mit Ihnen am Steuer. In der Rolle von Ghost ist die gleiche Szene zum Gähnen: Während Niobes Computer-Double an jeder zweiten Ecke den Wagen um eine Laterne wickelt, können Sie sich einfach zurücklehnen und auf den Level-Ausgang warten. Auf die Verfolger zu feuern lohnt sich nicht, weil die Sie nie ernsthaft in Bedrängnis bringen.

WERTUNG 0

Am Flughafen



Grafisch eher am unteren Ende von **Enter the Matrix**, spielerisch aber eine der abwechslungsreichsten Missionen. Nachdem Sie eine halbe Hundertschaft Polizisten in den vorzeitigen Ruhestand geschickt haben, trennen sich die Wege von Ghost und Niobe. Während sich der Japaner mit einem Kampfhubschrauber anlegt und später ein Wettrennen mit einem Flugzeug aufnimmt, kämpft Niobe auf der Laderampe eben jenes Fliegers um ihr Leben.



WERTUNG +

In der Kanalisation



Weder schön noch spannend, ist der Ausflug in die Abwasserkanäle der Tiefpunkt von **Enter the Matrix**. Sie schleichen durch grün-braune Röhren, alle paar Pixelmeter liegen SWAT-Soldaten im Hinterhalt. Weil es genügend Granaten gibt, sind die Scharmützel selten herausfordernd, nur langwierig. Für etwas Spannung sorgt zumindest die Rettungsaktion für zwei verbündete Kämpfer. Weiterspielen lohnt sich trotzdem, denn es geht weiter zum ...

WERTUNG –

Vampirschloss



So malerisch das Chateau auch sein mag, es birgt die größten Gefahren, auf die Sie bis dato treffen. Neben schmucker Grafik erwarten Sie zwei furiose Endkämpfe gegen die Blutsauger, eine der längsten und stimmigsten Videosequenzen und Prügeleien mit mehr als zähen Gegnern. Zwar gibt es auch später noch Levels, die ähnlich viel Spaß machen wie das Vampirschloss - die an dieser Stelle aufzudecken, würde aber zu viel von der Handlung verraten.

WERTUNG +



SICHT DER DINGE Auf Knopfdruck wechseln Sie in die Ego-Perspektive. Wegen der schwammigen Steuerung sind entfernte Gegner schwer zu treffen.

AKROBATIK Im Fokus-Modus, einer Zeitlupen-Funktion, beherrschen Niobe und Ghost die tollsten Tricks.



VIRTUA MATRIX Für Faustkämpfe schwenkt die Kamera in eine Seitenansicht.

KECK UMS ECK Ähnlich wie bei Splinter Cell oder Metal Gear Solid 2 geht Ihr Alter Ego hinter Säulen oder Kisten in Deckung, um auf Knopfdruck hervorzuspähen und die Gegner zu beharken.

nen Kugelhagel zum rettenden Level-Ausgang, ohne dass ihr ein Streifschuss ein Haar krümmt und hechtet schließlich aus allen Rohren feuernd durch ein Schaufenster in Deckung. Einziger Nachteil: Die beiden können sich jeweils nur für ein paar Sekunden fokussieren, bevor sie rasten und ihr Zeitkonto wieder auffüllen müssen.

Getrennte Wege

Je nachdem, für welchen Charakter Sie sich zu Beginn entscheiden, erleben Sie das Abenteuer aus einer anderen Perspektive. Zwar spielen sich die meisten Abschnitte mit Ghost und Niobe gleich, lediglich die Rollen sind im Spiel wie in den Zwischensequenzen vertauscht. Beispielsweise müssen Sie, wenn Sie als Ghost in die Geschichte eintauchen, im Spielverlauf Ihre Partnerin aus den Katakomben des Vampirschlosses befreien, in der Rolle der Pilotin umgekehrt Ihren Freund retten. Ein knappes Viertel der Levels ist aber für beide Akteure grundverschieden. So klemmt sich Niobe bei Verfolgungsjagden hinters Steuer, während ihr Kollege die Autos der Jäger mit der Maschinenpistole beharkt. In manchen Missionen sind Sie auf sich allein gestellt, in anderen arbeiten Sie mit Ihrem Teamkollegen zusammen. So gibt Ghost Niobe mit einem Scharfschützengewehr Feuerschutz, während die sich ins Innere des Kernkraftwerks vorkämpft. Auch wenn es viele Gemeinsamkeiten gibt: Niobes Feldzug macht insgesamt den besseren, ausgefeilteren Eindruck. Wenn Sie nur einmal spielen, nehmen Sie Niobe.



AUTOBAHN Bei Verfolgungsjagden teilen sich Niobe und Ghost für gewöhnlich die Arbeit: Sie fährt, er schießt. Wirklich Spaß macht von den vier Rennen nur dieses.

AM LENKRAD Die Steuerung der Fahrzeuge (neben dem Hotrod dürfen Sie später noch ein Hovercraft lenken) geht leicht von der Hand.



Hack die Matrix

Als Spiel im Spiel sollen Sie die Matrix hacken. Geniale Idee. Leider vermiesen einige Bugs den Spielspaß.

Im Hauptmenü von **Enter the Matrix** findet sich der Punkt „Hacken". Lässt man sich darauf ein, findet man sich an einer Art Laptop wieder, der einen mit einem DOS-Kommando-Prompt begrüßt. Stöbert man ein bisschen in den Dateien und löst kleine Kombinationsrätsel, melden sich Neo, Trinity und andere Stars der **Matrix**-Welt mit Audio-Botschaften. Je weiter man sich vorangräbt, desto mehr versteckte Features werden freigeschaltet, so gibt es Cheatcodes oder Bilder, Karten und Modelle der Levels zu entdecken. Leider funktionierten auch mit dem Patch auf Version 1.52 (auf Heft-CD und -DVD) die Betrachterprogramme noch nicht. Trotzdem ist der Hackmodus ein geniales Mini-Spiel, das Lust auf einen umfangreicheren Ableger macht.

Von A nach B gegen C

Für gewöhnlich kämpfen Sie sich mit Waffengewalt zum Level-Ausgang durch, egal, ob Ihr Auftrag nun lautet, in Not geratenen Kollegen zu helfen, Gebäude zu infiltrieren oder zum nächsten Telefon zu fliehen, wo Sie aus der Matrix wieder in die reale Welt zurückfinden. Ein typischer Level sieht so aus: Nach einer kurzen Zwischensequenz finden Sie sich in einem Raum wieder, wo Ihnen ein Sondereinsatzkommando einen heißen Empfang bereitet. Sie klemmen sich hinter den erstbesten Pfeiler und linsen per Tastendruck um die Ecke. Sobald ein Gegner in Reichweite kommt, heißt es Abzug ziehen und Daumen drücken, denn das Zielen nehmen Ihnen die Helden automatisch ab. Leider ist die Trefferquote dermaßen niedrig, dass Sie in vielen Fällen nur weiterkommen, wenn Sie entweder in der Ego-Perspektive Ihre Kontrahenten selbst anvisieren – dann können Sie sich allerdings nur noch seitwärts bewegen und die träge Steuerung macht das Zielen zur

MEINUNG
DIRK GOODING



Weder Gra-Fisch noch Fleisch.

Grafisch ist **Enter the Matrix** weder Fisch noch Fleisch. Beispielsweise ist Niobe als Spielfigur recht gut getroffen, Ghost sieht hingegen so kantig aus, als hätte er einen Kleiderbügel in seinem Ledermantel vergessen. Die allgemeine Performance ist so unberechenbar wie eine Klapperschlange und stürzt häufig weit unter die 20-fps-Marke. Der Grund: Streckenweise tummeln sich über 100.000 Polygone auf dem Monitor – und das gerade in den detailarmen Postamt-Levels, die eher nach 1.000 Polygonen aussehen. Wenn man bedenkt, dass Shiny vor zwei Jahren das technisch brillante Echtzeit-Strategiespiel **Sacrifice** programmiert hat, kratzt man sich nur fragend am Kopf und wundert sich, was hier schief gelaufen ist.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Zwölf Abschnitte
- 58 Levels, teils anders je nach Charakter
- Zwei Helden: Ghost und Niobe
- 24 Waffen
- Acht Standard- plus Spezialattacken
- Fokus-Modus für Zeitlupen-Effekte
- Rund 45 Minuten Videos plus Zwischensequenzen in der Spiel-Engine

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Mafia, GTA 3, Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
Entwickler:	Shiny Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	Sacrifice, Earthworm Jim
Publisher:	Atari
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main
Telefon des Publishers:	0190-771883 (€ 0,90/Min)
Offizielle Website:	www.enterthematrixgame.com
Website des Publishers:	www.atari.de
Website des Entwicklers:	www.shiny.com
Beste Fansite:	www.matrixfansite.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (€ 0,90/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erschienen
Preis lt. Hersteller:	€ 50,-
Inhalt der Packung:	4 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Engl. Sprachausgabe, dt. Untertitel
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	4 Stunden, 8 für beide Handlungsstränge

Im Wettbewerb

	Tomb Raider: Die Chronik	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Enter the Matrix
GRAFIK	**66**	**80**	**79**
Detailreichtum Spielwelt	61	77	75
Detailreichtum Objekte	60	80	80
Vielfalt der Spielwelt	79	85	75
Animation der Objekte	85	88	86
Effekte	55	72	75
SOUND	**62**	**86**	**90**
Musik	66	89	93
Soundeffekte	80	80	81
Stimmen/Kommentar	71	75	87
STEUERUNG	**77**	**79**	**69**
Bedienungskomfort/Navigation	80	81	80
Präzision der Steuerung	80	71	66
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	78	75
ATMOSPHÄRE	**72**	**85**	**87**
Spannung/Überraschungen	80	86	81
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	85	92
Story/Dialoge/Kommentare	56	79	70
Inszenierung	69	79	81
SPIELDESIGN	**65**	**70**	**69**
Komplexität/Spieltiefe	65	70	64
Einsteigerfreundlichkeit	67	80	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	65	75
Verhalten der Computergegner	60	88	89
Innovation	35	59	60
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 01/01	PCG 06/03	PCG 07/03
WERTUNG:	**71**	**81**	**71**

Pro & Contra

Grafik
- + Viele, größtenteils sehr gute Animationen
- + Teilweise wunderschöne Locations
- − Teilweise extrem hässliche, detailarme Levels
- − Relativ wenig Abwechslung

Sound
- + Original Film-Soundtrack
- + Original Schauspieler-Stimmen (englisch)
- − Vergleichsweise schwache Spezialeffekte

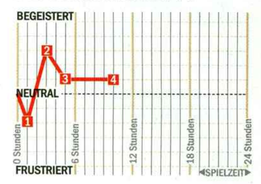
Steuerung
- + Schnell zu erlernen
- + Große Vielfalt an ausführbaren Angriffen
- − Im Ego-Modus viel zu schwammig
- − Perspektive nicht immer glücklich

Atmosphäre
- + Bringt Film-Flair gut rüber
- + Viele Zwischensequenzen und Videos
- − Story ohne Filmkenntnis schwer zu durchblicken

Spieldesign
- + Schneller Einstieg
- + Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + Relativ schlaue Gegner
- − Nur Speicherpunkte

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

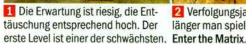
Motivationskurve











1 Die Erwartung ist riesig, die Enttäuschung entsprechend hoch. Der erste Level ist einer der schwächsten.

2 Verfolgungsjagden, Vampire – je länger man spielt, desto besser wird **Enter the Matrix**.

3 Nach dem absolut enttäuschenden Abspann aus Filmschnipseln ist der zweite Held an der Reihe.

4 Durchgespielt, Spaß und Frust gehabt, der Hack-Modus ist eine nette Dreingabe.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Selbst auf einem Pentium 4 mit 3 GHz ruckelt **Enter the Matrix**, beispielsweise im Eröffnungslevel. Weil diese Aussetzer selbst in der niedrigsten Detailstufe noch auftreten, tippen wir auf einen Bug oder auf fehlende Zeit beim Performance-Balancing. Bis auf die genannten Abstriche ist das Abenteuer von Ghost und Niobe etwa ab einem Prozessor der 2-GHz-Klasse relativ gut spielbar. Auf kleineren Systemen gibt es vor allem im Fokus-Modus öfter mal Slowdowns, die im schlimmsten Fall das Bildschirmleben kosten.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

128 MByte RAM sind für **Enter the Matrix** die absolute Untergrenze, ab 256 MByte läuft das Spiel zufriedenstellend, mit 512 MByte RAM flüssig, mehr Arbeitsspeicher bringt nichts.

GRAFIKKARTE

Auflösung				
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4

Klasse	Grafikkarten
KLASSE 1	Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I
KLASSE 2	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200
KLASSE 4	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Die Grafikkarte spielt kaum eine Rolle: Mit Geforce-4 Ti-4600 und Geforce 2 Ti war die Framerate in 1.024x768 auf dem Testsystem, ausgestattet mit einem Athlon XP 2700+ und 512 MByte RAM, identisch (ca. 60 fps), auf einem XP 1800+ lag sie etwa bei der Hälfte. In der Verkaufsversion hat das Setup-Programm einen Fehler, der dazu führt, dass auf manchen Grafikkarten wie einer Radeon 9700 Pro automatisch die Detailstufe heruntergeregelt wird. Lesen Sie dazu unbedingt auch den Tuning-Guide in der Tipps&Tricks-Rubrik.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Die Matrix, Betaversion 0.9. Oder: Wo ist nur all das Geld geblieben?

Enter the Matrix ist ein Lehrstück, wie Termindruck einen Hit-Kandidaten zum Zweitligisten degradiert. Wo ich auch hinschaue, überall kleine Schwächen, die die Entwickler mit etwas mehr Zeit locker hätten ausbügeln können. Sei es die durchwachsene Optik – mal bestaune ich ein Vampirschloss, mal rümpfe ich angesichts kackbrauner Abwasserkanäle angewidert die Nase – sei es das unausgegorene Leveldesign, das mir mal spektakuläre Kämpfe (etwa mit Trinity) beschert und mich dann wieder mit langweiligen Autofahrten gängelt. Am meisten ärgert mich, dass man auf die Gefechte so wenig Einfluss hat: Ein paar Mal auf die Maustaste gehämmert, und schon liegt der Gegner am Boden. Hätte Atari von dem gigantischen Budget etwas weniger in Fernsehspots und mehr in das Spiel gesteckt, **Enter the Matrix** wäre ein echtes Highlight geworden – und nicht nur Mittelmaß.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Erwarten Sie nicht zu viel von der Matrix.

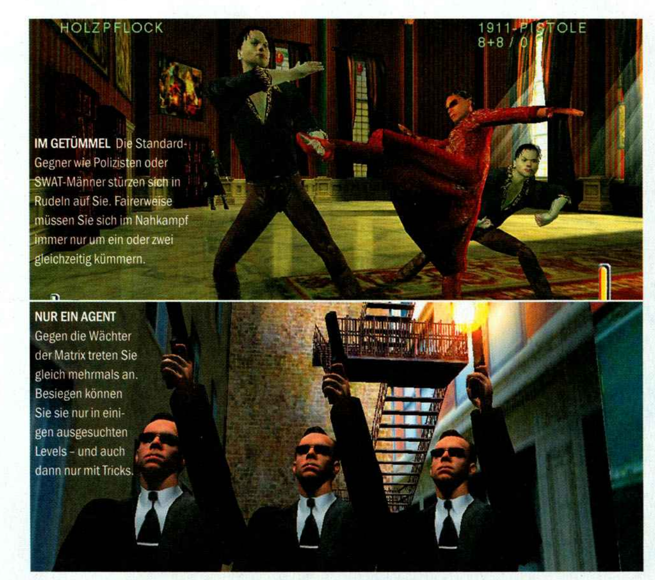
Da ich das erste **Matrix**-Movie bereits eher durchwachsen als herausragend fand, war meine Erwartungshaltung dem Spiel gegenüber entsprechend gering. Umso überraschter war ich über die gute Adaption der Filmvorlage. Die Martial-Arts-Szenen sind gut choreographiert, die Zweikämpfe gegen Schlüsselfiguren fordernd und im Gegensatz zu Rüdiger haben mich die Autofahrten keineswegs gelangweilt, sondern angenehm unterhalten. Nichtsdestotrotz ist **Enter the Matrix** lediglich ein nettes Lizenzspiel und kein herausragendes Action-Adventure. Zu angestaubt die Technik, zu eintönig das Leveldesign. Mit mehr Entwicklungszeit hätte dem Shiny-Team rund um Dave Perry ein kleines Meisterwerk gelingen können – Elemente wie die beiden verzahnten Handlungsstränge und der Hacker-Modus sieht man nicht alle Tage. Je geringer Ihre Erwartungshaltung, desto größer der Spielspaß.

Qual – oder sich im Fokus-Modus todesmutig mitten ins Getümmel stürzen und sich auf Ihre Kung-Fu-Künste verlassen. Sind alle Polizisten ausgeknockt, heißt es ausruhen, um Gesundheitspunkte und Fokuskonto wieder aufzufüllen. Und weiter zum nächsten Raum, wo sich das Spielchen wiederholt – bis zum nächsten Speicherpunkt. Schnellspeichern ist nicht vorgesehen.

Abwechslung vom Alltag

Abwechslung vom **Matrix**-Alltag bringen Mini-Missionen wie die erwähnten Verfolgungsjagden. Die gibt es nicht nur im Auto, sondern auch per pedes. Wenn Agenten auftauchen, heißt es Fersengeld geben, denn besiegen können sowohl Ghost als auch Niobe die Killerprogramme höchstens mit Tricks und viel, viel Glück. Besonders spektakulär sind die Zweikämpfe gegen die Zwischengegner. Gleich drei davon treffen Sie im Vampirschloss. Die Burschen können nicht nur deutlich mehr einstecken als das übliche Kanonenfutter, sondern teilen auch großzügiger aus. In solchen Momenten wird **Enter the Matrix** zum Prügelspiel à la **Virtua Fighter**. Weil die Bossgegner sich schnell auf Ihren Kampfstil einstellen, müssen Sie Ihre Tritte, Schlagkombinationen und Griffe abwechseln. Trainieren lohnt sich, denn nur, wenn Sie später einen besonders zähen Wächter aufs Kreuz legen, dürfen Sie einen Bonuslevel spielen. Selbst damit ist die Matrix allerdings ein kurzes Vergnügen: Im mittleren Schwierigkeitsgrad ist nach vier bis sechs Stunden pro Held Schluss, bleibt nur noch das Matrix-Hacken.

RÜDIGER STEIDLE



IM GETÜMMEL Die Standard-Gegner wie Polizisten oder SWAT-Männer stürzen sich in Rudeln auf Sie. Fairerweise müssen Sie sich im Nahkampf immer nur um ein oder zwei gleichzeitig kümmern.

NUR EIN AGENT Gegen die Wächter der Matrix treten Sie gleich mehrmals an. Besiegen können Sie sie nur in einigen ausgesuchten Levels – und auch dann nur mit Tricks.



TESTURTEIL
Enter the Matrix

ENTWICKLER Shiny
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1600 – 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfache Steuerung
+ Zwei Lösungen: Niobe und Ghost
+ Story verknüpft mit dem Film
- Gelegentlich schwache Kamera
- Wenig Abwechslung

GRAFIK	75%
SOUND	90%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER 5** oder **INDIANA JONES 6** mochten.

Das unzensierte

ZUSÄTZLICHE DEMOS EXKLUSIV AUF DER AB-18-DVD:
+ Action-Adventures
+ Taktik-Shooter
+ Ego-Shooter

DVD

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-Games-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend **ODER** jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:
1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!




Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version - wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 02



Will Rock



DICKER BRUMMER Mit den Götterkräften Extraschaden, Unverwundbarkeit und Zeitlupe (linker Bildschirmrand) sind selbst starke Zwischengegner schnell Geschichte.



PAPA UND SOHN Herr Zyklop hat seinen Sprössling mitgebracht. Hätte er mal besser bleiben lassen.

Serious Sam hat einen Erben: Willford Rockwell steht seinem schießwütigen Vorbild in keiner Beziehung nach.

Bei einer Ausgrabung in Griechenland befreit Titelheld Will Rock unversehens den Titanensohn Prometheus, der ihm zum Dank Superkräfte verleiht. Das kommt genau zur rechten Zeit, denn Willfords Freundin wurde soeben in die örtliche Götterwelt verschleppt. So weit, so abstrus, aber zumindest erklärt die Hintergrundgeschichte des Ego-Shooters, warum Sie sich in der Rolle des Hobby-Archäologen durch zehn riesige Levels voller antiker Sagengestalten ballern sollen. Voll im Sinne des Wortes: Harpyen, Minotauren, Skelettkrieger und Zyklopen stürmen Abschnitt für Abschnitt zu Hunderten auf Sie ein. Sinnigerweise bestehen die meisten Etappen aus baufälligen Arenen, aus denen Sie erst entkommen, wenn sämtliche hundertfünfundachtzigeinhalb Gegner das Zeitliche gesegnet haben. Um das zu beschleunigen, schleppen Sie bis zu zehn Waffen mit sich herum, darunter so skurrile Mordwerkzeuge wie eine Säurespritze oder das Medusagewehr, das seine Opfer zu Stein erstarren lässt. Wenn Sie nicht gerade den Finger auf dem Feuerknopf haben, lösen Sie kleine Schalterrätsel oder beweisen Ihr Geschick in Jump&Run-Einlagen. Wie schon im offensichtlichen Vorbild **Serious Sam** dürfen Sie nicht nur alleine antreten, sondern im Coop-Modus auch zusammen mit einem Freund den griechischen Göttern heimleuchten.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Will Rock

ENTWICKLER Saber Interactive
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 12. Juni 2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 800 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Massenschlachten
+ Mini-Rätsel
+ Coop-Modus
- Kaum Abwechslung
- Vorhersehbares Leveldesign

GRAFIK	71%
SOUND	64%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **KISS PSYCHO CIRCUS** mochten.

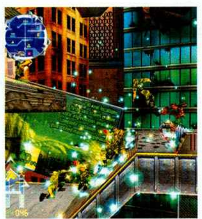
MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Hirn ausschalten, ballern, Spaß haben.

Ich könnte mich hier über das billige Leveldesign auslassen, das mich ständig in irgendwelchen Arenen gegen Scharen von Gegnern antreten oder – welche Überraschung – in düsteren Gängen Monster von der Decke fallen lässt. Oder die tumben Sagengestalten kritisieren, die nichts Besseres zu tun haben, als mir schnurstracks vor die Flinte zu rennen. Oder das Fehlen von spannenden Skript-Sequenzen beklagen. Mache ich aber nicht. **Will Rock** will nichts weiter sein als der Erbe von **Serious Sam**. Und das schafft er mit links. Solange Sie keine intelligente 3D-Action erwarten, sondern mit einer Ego-Shooter-Variante von **Moorhuhn** zufrieden sind, werden Sie mit dem Hobby-Archäologen viele spaßige, sinnfreie Stunden verbringen. Einzig die mäßige, wenig abwechslungsreiche Grafik und die immer gleichen Gegner werden auch den **Serious Sam**-Fans sauer aufstoßen.

Extinction

In **Extinction** ballern Sie sich als Nick „Quick Nick" Naster durch sechs Abschnitte mit jeweils fünf labyrinthartig aufgebauten 3D-Levels in Seitenansicht. Dass Sie mit einem derart dämlichen Namen gestraft sind, hält Sie nämlich auch hier nicht von der Rettung der zivilisierten Welt ab. Bevor Sie den Level-Ausgang erreichen können, gilt es stets, eine Hand voll Schalter umzulegen oder Schlüsselkarten zu sammeln – eine Minikarte erleichtert die Übersicht. Die restliche Zeit verbringen Sie damit, im stupiden Dauerfeuer mehreren Hundertschaften von Gegnern den Garaus zu machen. Da der Spielablauf in jedem Level gleich langweilig bleibt, langweilt **Extinction** trotz der hübschen und effektreichen 3D-Grafik binnen kürzester Zeit leider selbst beinharte Action-Fans. DAVID BERGMANN



DAUERFEUER Irgendwas treffen Sie in Extinction mit zielloser Sicherheit.

TESTURTEIL Extinction

ENTWICKLER Most Wanted	**ANBIETER** Pointsoft
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	69%
SOUND	53%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	15%
SPIELDESIGN	13%
MEHRSPIELER	00%

21

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT** mochten.

Pure Pinball

Optisch stellen die drei in Echtzeit berechneten Flippertische von **Pure Pinball** alles Dagewesene in den Schatten. Details wie die Punkteanzeige, die sich auf der Deckplatte spiegelt oder das verschwommene Antlitz des Spielers in der makellos runden Silberkugel lassen das Herz jedes Flipper-Fans höher schlagen. Kraftvolle Hardware vorausgesetzt flutscht der Tisch bis auf kleine Aussetzer, die im falschen Moment leider tödlich für den Highscore sind, butterweich über den Schirm. Die Tische selbst sind solide designt, wenn auch nicht überragend. Auch Einsteiger sollten die Kugel oben halten können, die großen Boni und Kombos räumen aber nur Experten ab. Gerade die wird aber die viel zu wenig dynamische Ballphysik nicht überzeugen. Da hat **Pro Pinball** noch die Nase vorn. RÜDIGER STEIDLE



FLIPPER-KRIEG World War ist der einfachste Flipper des Trios.



TESTURTEIL Pure Pinball

ENTWICKLER Iridon	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 05. Juni 2003
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

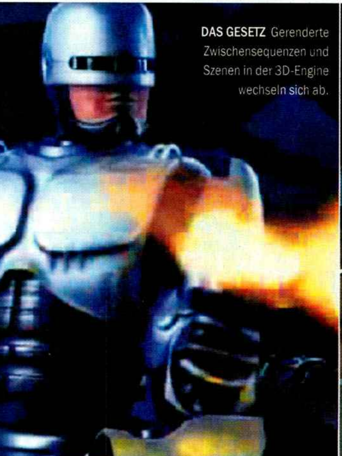
GRAFIK	80%
SOUND	68%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	69%

70

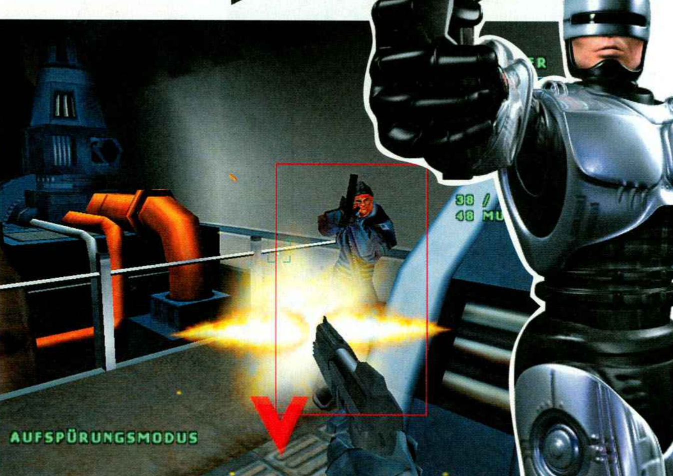
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRO PINBALL** oder **3D ULTRA PINBALL** mochten.



Robocop



DAS GESETZ Gerenderte Zwischensequenzen und Szenen in der 3D-Engine wechseln sich ab.



VERSTECKSPIEL Die Leveldesigner haben die Gegner meist hinter Maschinen oder Kisten platziert.

Halb Mensch, halb Maschine, **ganz Ego-Shooter**: Als Robo-Polizist bekämpfen Sie das Verbrechen mit Waffengewalt.

Im gleichnamigen Action-Schinken der 80er war Alex Murphy alias Robocop der Beschützer der Witwen und Waisen, die neue Versoftung von Titus macht ihn zur Killermaschine. Mit der Waffe in der Hand marschieren Sie durch acht umfangreiche Levels, in denen es vor Gangmitgliedern und Kampfrobotern nur so wimmelt. Wer nicht sofort die Hände hochnimmt – und das tut niemand – bekommt eine Ladung Blei auf den Pelz. Vorsicht ist geboten, wenn Zivilisten ins Spiel kommen. Damit Sie nicht versehentlich Geiseln statt Bösewichter durchlöchern, markiert Ihr Helmvisier die Ziele automatisch. Das Display hilft Ihnen auch dabei, Energiepacks, Munition oder Schalter aufzuspüren, die Geheimgänge zu öffnen oder weit entfernte Gegner per Zoom aufs Korn zu nehmen.

Dunkle Vergangenheit

Ebenso wie das in der letzten Ausgabe getestete **Red Faction 2** debütierte **Robocop** auf der PlayStation 2 und hat mit den üblichen Problemen einer Konsolenkonvertierung zu kämpfen. So dürfen Sie den Spielstand erst nach Abschluss der gegen Ende hin immer längeren und schwierigeren Missionen speichern, Steuerung und Spielgeschwindigkeit sind für PC-Verhältnisse viel zu träge und die Grafik-Engine Renderware kann mit aktuellen Shootern wie **Unreal 2** nicht mithalten. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Festgenommen wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses.

Es gibt so viele schöne Spiele auf der PlayStation 2 – warum setzen die Programmierer immer wieder solche Gurken um? Okay, so schlecht ist **Robocop** gar nicht. Stellenweise versprüht Titus' Ego-Shooter sogar so etwas wie Film-Atmosphäre, etwa wenn Murphy einen am Boden liegenden Gangster mit den Worten „Vielen Dank für Ihre Kooperation!" bedenkt. Oder in den Werbeanzeigen, die die Zwischensequenzen im News-Stil begleiten. Und angesichts der antiquierten Grafik-Engine haben die Level-Architekten wirklich gute Arbeit geleistet. Das Problem ist nur: Es gibt so viele 3D-Actionspiele auf dem PC, die weit besser sind. Allein das Speichersystem und die viel zu langsame Mausgeschwindigkeit treiben mir die Zornesröte ins Gesicht. So kann ich **Robocop** höchstens leidensfähigen Hardcore-Fans des Films empfehlen.

TESTURTEIL
Robocop



ENTWICKLER Titus
ANBIETER Virgin
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 · 600 · 900
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

42

PRO & CONTRA
+ Solides Leveldesign
+ Gut ausbalanciert
- Winziges Waffenarsenal
- Träge Steuerung
- Eintöniger Spielablauf

GRAFIK	44%
SOUND	39%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	45%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RED FACTION 2** oder **WILL ROCK** mochten.

Moorhuhn X



WIE GEHABT In frischen Jagdrevieren gehen Sie per Klick auf die Pirsch.

Das ist alt: Moorhühner flattern so lange auf dem Bildschirm herum, bis Sie sie mit einem Mausklick vom Himmel schießen. Und das neu: Manche Gockel halten sich Pfannen als Schutzschilde vor den Schnabel oder verstecken sich in Kühlschränken, was das Treffen erschwert. Herausragend einfallsreich. Sonst gibt es zu **Moorhuhn X** absolut nichts zu sagen, deswegen zum Abschluss ein kleines Quiz: Welcher der folgenden Begriffe ist fehl am Platze? Volksverdummung, Langeweile, Fingerkrampf, Endlosspirale, Mogelpackung, Abzocke, Langzeit-Spielspaß. Einfach, oder? Unser Tipp: Die Demo-Version **Moorhuhn XS** finden Sie auf der aktuellen Heft-CD und -DVD. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
Moorhuhn X

ENTWICKLER Phenomedia	**ANBIETER** Phenomedia
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	29%
SOUND	50%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	3%
SPIELDESIGN	1%
EINZELSPIELER	3%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN 3** oder **WALDMEISTER SAUSE** mochten.

3

Legend of Zord



AFFENSTARK Diese affenartigen Gegner sind wirklich tierisch „gut" animiert.

Als Prinz Raymos gehen Sie aus 3rd-Person-Perspektive auf Dämonenjagd in verschlungenen Gewölben. Was **LoZ** so einzigartig macht? Da wäre beispielsweise die liebevolle Gestaltung der Levels: Häuser bestehen nur aus einer einzigen 2D-Textur – keine Wände, keine Räume. Oder das feinfühlig balancierte Gameplay: Dank **Matrix**-ähnlicher Sprungkraft überwindet man ganze Scharen der intelligenzfreien Monster mit Leichtigkeit, während es zum Kraftakt wird, einen zwei Meter breiten Erdspalt zu passieren. Kurzum: **Legend of Zord** ist ein Must-have für … hm … eigentlich niemanden. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Legend of Zord

ENTWICKLER Enjoy	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	9%
SOUND	6%
STEUERUNG	8%
ATMOSPHÄRE	8%
SPIELDESIGN	4%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRINCE OF PERSIA** oder **WAR SOLDIER** mochten.

9



Waldmeister Sause XXL



SAUSTARK Braucht man Maulwürfe, kommt garantiert keiner vor die Flinte.

Waldmeister Sause ist ein **Moorhuhn**-Klon, übertrifft das Original dank bescheidener Veränderungen sogar. Um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, genügt es beispielsweise nicht, wahllos in die Fauna zu ballern. Stattdessen müssen Ziele erreicht werden, etwa „Erlegen Sie 13 Enten, 12 Wildschweine und 17 Hasen" oder „15 Maulwürfe, 10 Hirsche und 12 Wachteln". Leider bleiben oft kurz vor erfolgreichem Abschluss einer Aufgabe ausgerechnet die Tiere aus, die Ihnen noch fehlen. Brauchen Sie etwa Hasen, hoppelt kaum mehr einer vorbei. Der Schwierigkeitsgrad fühlt sich so künstlich angehoben an. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Waldmeister Sause XXL

ENTWICKLER Task Four	**ANBIETER** Media Verlag
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	19%
SOUND	24%
STEUERUNG	25%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	16%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SVEN ZWO** oder **MOORHUHN** mochten.

19

MEHRSPIELER

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

Day of Defeat

NAHKAMPF Nur mit einer automatischen Waffe wie dem deutschen Sturmgewehr 44 sollte man auf Tuchfühlung gehen.

IM VISIER Maschinengewehre schießen genauer, wenn das Zweibein aufgestellt ist.

Nach Counter-Strike erscheint **der zweite große Mehrspieler-Mod für Half-Life** (dt.) als Verkaufsversion.

Vor rund zwei Jahren erblickte **Day of Defeat** das Licht der Welt als von Fans entwickelte Mehrspieler-Erweiterung für **Half-Life (dt.)**. Ein halbes Dutzend Betas später haben sich die **Half-Life**-Macher von Valve des Hobbyprojektes angenommen und veröffentlichen die neueste Ausgabe als eigenständige Fassung, die auch ohne das Hauptprogramm läuft. Die hat der nach wie vor gratis erhältlichen Download-Variante nur wenig voraus – zwei Karten, einen neuen Serverbrowser sowie kleine grafische Verbesserungen, das war's.

Klassenkampf online

Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs bekriegen sich im Internet zwei Teams von Achsenmächten und Alliierten. Mit sieben verschiedenen Spielerklassen wie Grenadieren, MG- oder Scharfschützen versuchen beide Parteien, auf den 15 recht übersichtlichen Maps Schlüsselstellungen zu erobern und zu halten. Weil Gefallene wie beim ähnlichen **Battlefield 1942** schon nach wenigen Sekunden wieder auferstehen und sich viele alternative Routen durch die Szenarien ziehen, entwickeln sich die Scharmützel in der Regel sehr dynamisch. Selten gewinnt eine Seite gleich die Oberhand. Die verschiedenen Charakterklassen geben „Campern" wie „Rusher" gleichermaßen Gelegenheit zum Austoben, aber nicht allein, denn ein Solomodus mit Bots fehlt.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Day of Defeat

ENTWICKLER Valve
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 32
Internet: - 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 500 800
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Ausbalancierte Klassen
+ Durchweg gute Karten
- Kaum Vorteile zur Download-Version
- Antike Half-Life-Engine
- Weniger variabel als BF 1942

GRAFIK	51%
SOUND	62%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	33%
SPIELDESIGN	69%
EINZELSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD 1942** oder **COUNTER-STRIKE (DT.)** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Wer braucht das noch, wo's doch Battlefield 1942 gibt?

Man nehme **Battlefield 1942**, entferne die Fahrzeuge und Flieger, mache die Waffen etwas realistischer und tausche die schicke Grafik gegen die antike **Half-Life**-Optik aus – voilà: **Day of Defeat**. War der Mod in Beta-Tagen noch eine konkurrenzlose Abwechslung zu **Counter-Strike**, muss er sich jetzt an Electronic Arts' Edel-Shooter messen. Und zieht in den meisten Belangen den Kürzeren. Für sich verbuchen kann **Day of Defeat** zwar einige genial designte Karten, den flüssigeren Spielablauf und die eingeschworene Community, ob das allerdings reicht, um viele **Battlefield**-Krieger zum Überlaufen zu bewegen, wage ich zu bezweifeln. Zumal die paar Karten und Goodies der Verkaufsversion gegenüber der kostenlosen Download-Variante nicht der Rede wert sind.

LEXIKON



Morrowind: Tribunal

Tribunal fügt dem Rollenspiel **Morrowind** die auf dem Festland gelegene Hauptstadt hinzu, in der der dubiose König Helseth regiert. Dieser schickt dem Spieler endlose Horden von Meuchelmördern auf den Hals; dennoch versucht der Chef der königlichen Garde, den Spieler in die Dienste Helseths zu stellen. Diese sehr umfangreiche Haupt-Quest sowie jede Menge Nebenaufgaben finden in der relativ kleinen und auffallend menschenleeren Stadt sowie in den gigantischen, unterirdischen Höhlensystemen statt. Dort finden sich mit Goblins, Gurzogs und halbmechanischen Drachen die von erfahrenen Spielern ersehnten harten Gegner. Zwar gibt es Packtiere und Söldner, dennoch sollten schwächere Charaktere der Stadt fernbleiben. Aber auch sie profitieren dank einer Sortier- und Filterfunktion für das Journal von dem Add-on.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Wie ist **Tribunal** bei den **Morrowind**-Spielern angekommen?

Lehmann: „Die Verkaufszahlen von **Tribunal** stehen im Vergleich zum Hauptprogramm in einem sehr guten Verhältnis. Aus dem Feedback der Fans wissen wir, dass vor allem die neuen Städte Sotha Sil und Mournhold mit ihrem gigantischen, unterirdischen System toll ankommen. Die Story von **Tribunal** passt sich dabei perfekt in das **Morrowind**-Setting ein. Neue Kreaturen wie die Goblins und neue Feinde tun ihr Übriges dazu. Durch **Tribunal** werden im Spiel außerdem offene Fragen, die der Spieler sich in **Morrowind** gestellt hat und die seine Fantasie anregten, aufgegriffen und in Szene gesetzt. Beispielsweise trifft man im Spiel nun auf Gottheiten, von denen der Spieler vorab nur hörte."

PC Games: Etliche Features von **Tribunal** wie zum Beispiel die Transportratten waren eine gute Idee, aber für High-Level-Charaktere letztendlich unbrauchbar – war **Tribunal** eine Sammlung unverwirklichter Ideen des Hauptprogramms?

Lehmann: „Die Transportratten sind nur ein Beispiel für eine riesige Bandbreite an Features in **Tribunal**. Tatsächlich wurde mit diesen speziellen Packratten ein Transportsystem geschaffen, das von den Spielern gewünscht wurde, um nun mehr



KARSTEN LEHMANN, PR Manager bei Ubi Soft.

Items im Spiel tragen zu können. Neben neuen Wesen und Feinden sowie den bereits genannten Städten ist außerdem die Journalfunktion ein sehr praktisches Feature. Nun kann der Spieler erkennen, welche Quests bereits gelöst wurden und was noch aussteht."

PC Games: Die Spielzeit von **Tribunal** ist im Vergleich zum Hauptprogramm extrem kurz – sind da 30 Euro nicht etwas viel?

Lehmann: „**Morrowind** bietet überdurchschnittlich viel Gameplay: Weit über 100 Stunden Spielspaß erwarten den Spieler. Das Add-on **Tribunal** wartet mit einer Spieldauer von 40 bis 50 Stunden auf – dies ist mehr Gameplay, als so manches Vollprodukt bietet. Und wohlgemerkt, wir sprechen bei **Tribunal** von einem Erweiterungspack. Die riesige Spielwelt Vvardenfell bietet enorme Möglichkeiten der Wiederspielbarkeit. Da das Spiel nicht zwingend linear verläuft, gilt es immer wieder, neue Dinge zu entdecken. Betrachtet man auch noch die gigantische Übersetzungsleistung, ist der Preis auf jeden Fall gerechtfertigt."

PC Games: Rollenspiele ohne Mehrspielermodus benötigen eigentlich keine Community. Welche Rolle spielt sie für **Morrowind**?

Lehmann: „Neben der offiziellen Site www.morrowind.de zeigen Fanseiten wie beispielsweise www.planetmorrowind.de oder www.morrowind-forum.de, wie aktiv die Spielergemeinde bei **Morrowind** und **Tribunal** ist. Der sehr leistungsfähige **Morrowind**-Editor spielt hierbei eine starke Rolle, da die Spieler hiermit uneingeschränkt ihrer Fantasie freien Lauf lassen und Welten in **Morrowind** selbst kreieren können. Fast täglich posten die Spieler neue Plug-ins und Szenarien. Unser Community-Management verlinkt zu den interessantesten Events und initiiert auch selbst neue Aktionen. Dabei sind wir immer wieder von den Teilnehmerzahlen im positiven Sinne überrascht."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Tribunal weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Schöne Grafik
2. Verbessertes Journal
3. Handlungsfreiheit
4. Große Spielwelt
5. Dichte Story

–
1. Nur für High-Level-Charaktere
2. Geringe Bevölkerungsdichte
3. Hohe Hardware-Anforderungen
4. Zu kurze Hauptquest
5. Lasttiere unbrauchbar

Die Meinung der PC-Games-Leser:

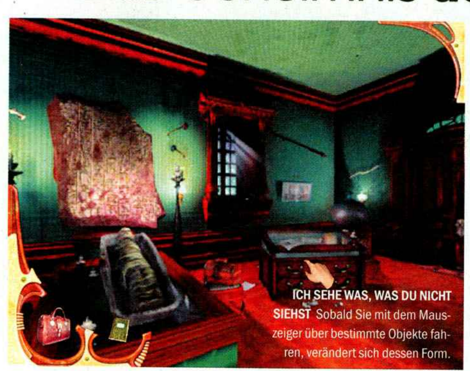
PETER SCHNEIDER, Student aus Ettlingen:
„**Tribunal** hinterlässt ein zwiespältiges Gefühl: Einerseits wurden viele Mängel beseitigt (schlechtes Journal, leichte Kämpfe, kleine Dungeons) und mit einer Spieldauer von 20 Stunden bietet das Add-on mehr als manches Vollspiel. Leider muss man sich mit einer großen Stadt und der sehr linearen Kampagne begnügen."

JAN BASSFELD, Schüler aus Hünxe:
„Das Add-on **Tribunal** fesselt genauso wie das Hauptprogramm von **Morrowind**. Die neue Journalfunktion ist unheimlich praktisch, aber die Spielzeit ist (ein hochstufiger Charakter vorausgesetzt) dann doch nicht so hoch wie eigentlich erwartet. Zwei Flammenschwerter entlohnen immerhin für die Mühe."

RALPH LUGER, Student aus Wien:
„Die Erweiterung zu **Morrowind** bringt leider nichts Neues. Der Umfang der Spielwelt war vorher auch schon riesig, und leider wurde die Umgebung kaum belebt. Man hat immer noch das Gefühl, durch eine kahle und tote Umgebung zu laufen, da kann auch die gute Story nicht darüber hinwegtrösten."

THOMAS SCHÄFER, Student aus Lutzerath:
„Im Vergleich zum Original ist **Tribunal** zu klein und nicht richtig integriert. Man hat das Gefühl, dass man einen Mod aus dem Internet spielt. Zwar einen guten, aber keinen, der einem das Gefühl vermittelt, noch auf **Morrowind** zu sein. Außerdem ist die Atmosphäre wie im Original wegen der Text-Dialoge zu trocken."

Das Geheimnis **der Mumie**



ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST Sobald Sie mit dem Mauszeiger über bestimmte Objekte fahren, verändert sich dessen Form.

Sie sind Sherlock Holmes - der Detektiv, dem die Frauen vertrauen.

Als Schnüffler-Legende Sherlock Holmes werden Sie von Ihrer Cousine gebeten, einen Mordfall zu untersuchen. Prompt stehen Sie in der Empfangshalle eines abgelegenen Herrenhauses und beginnen mit den Ermittlungsarbeiten. Dazu klicken Sie sich durch zahlreiche verschwommene Räume, die Sie in allen Himmelsrichtungen nach Gegenständen abgrasen. Die Rätsel bestehen größtenteils aus Logikpuzzles, in denen Sie gewisse Zahlenfolgen herausfinden oder antike Gegenstände korrekt anordnen müssen. Da die Räume, in denen Sie das Rätsel lösen sollen, meist zahlreiche Mausklicks von den entscheidenden Hinweisen entfernt sind, kommen Sie trotz des recht niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades oft nicht um handschriftliche Notizen herum. Weil die Story um ägyptische Legenden und die titelgebende Mumie ebenso wenig Charme versprühen wie die hölzern vorgetragenen Dialoge, empfiehlt sich **Das Geheimnis der Mumie** wirklich nur für Hobby-Puzzler, die bereits den Rätselheft-Vorrat ihres Zeitschriftenladens geplündert haben. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Das Geheimnis der Mumie

ENTWICKLER Frogwares | **ANBIETER** Wanadoo
PREIS Ca. € 30,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 700 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfache Steuerung
+ Einsteigerfreundlich
- Verschwommene Grafik
- Lange Laufwege
- Schlechte Sprecher

GRAFIK	51%
SOUND	43%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	00%

23

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AMENOPHIS** oder **POST MORTEM** mochten.

Salammbo



WO BIN ICH? In den Außenarealen verliert man schnell die Übersicht.



FILMREIF Die Charaktere – hier die frisch verliebte Salammbo – sind allesamt wunderschön gestaltet.

Kennen Sie Adventures von Cryo? Salammbo ist so eins.

Der bekannte Comiczeichner Philippe Druillet zeichnete schon für die postmoderne Gestaltung von **Ring der Nibelungen** und **Ring 2** verantwortlich. Mit **Salammbo** steht jetzt seine Adaption vom Fall Karthagos als 360°-Adventure in den Läden. Sie spielen den karthagischen Sklaven Spendius und erleben die Liebesgeschichte zwischen der schönen Salammbo und dem Söldner Mâtho sowie die Punischen Kriege. Salammbo begeistert vor allem durch die technische Qualität mit detailreichen Hintergründen und fantastisch gerenderten Charakteren, die fast (aber wirklich nur fast) an ihre Leinwandkollegen aus **Final Fantasy** heranreichen. Weniger schön geriet die Benutzerführung. In den mit kryptischen Symbolen versehenen Menüs verläuft man sich ebenso leicht wie in den unübersichtlichen Außenarealen, für die zwar eine Übersichtskarte zur Verfügung steht, mit deren Hilfe sich jedoch nicht der Standort wechseln lässt. Die angenehm schweren Rätsel bestehen genretypisch vorwiegend aus Logikpuzzles; hin und wieder müssen Sie aber auch gefundene Objekte kombinieren. Wer 3D-Adventures mag, macht mit **Salammbo** nicht viel verkehrt. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Salammbo

ENTWICKLER Adv. Company | **ANBIETER** Flashpoint
PREIS Ca. € 35,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

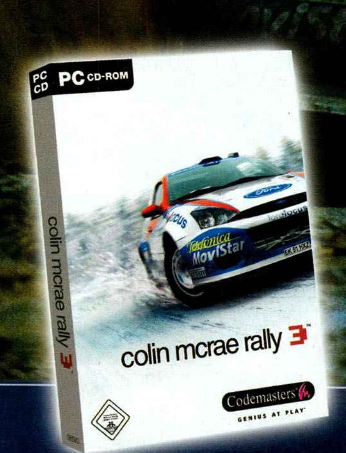
PRO & CONTRA
+ Hübsche Grafik
+ Grafiken von Druillet
+ Faire Rätsel
- Umständliche Steuerung
- Kryptische Menüs

GRAFIK	72%
SOUND	69%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	00%

69

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RING DER NIBELUNGEN** oder **RING 2** mochten.

colin mcrae rally 



JETZT PC AUFRÜSTEN!
UM 300 PS.













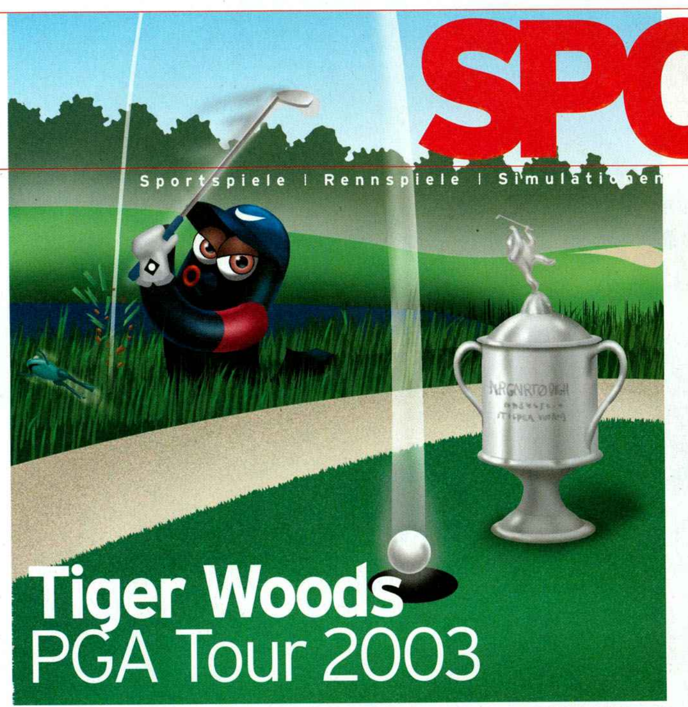
In 100 Metern, 90° links.

Und ab zum nächsten Spiele-Händler. Nach den Erfolgen auf PS2 und Xbox erobert Colin McRae Rally 3 – die Genre-Referenz unter den Rallye-Sims – jetzt auch den PC. Mit nie dagewesener, gestochen scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service, Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Colin McRae Rally 3 für PC. More drive than ever.



GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com



Tiger Woods PGA Tour 2003

Erstmals wurde die Ausnahmestellung der **Links**-Serie gefährdet: **Tiger Woods PGA Tour 2003** ist die bislang deutlich beste EA-Sports-Golf-Simulation. Das zeigt sich auch bei unserer Leserumfrage: Für die Echtzeit-3D-Engine, Spielbarkeit, Multiplayer-Part, überarbeitete Steuerung und vor allem den hervorragenden Karrieremodus ging viel Lob in der Redaktion ein. Dementsprechend würden auch knapp über 90 % der Befragten eine Empfehlung aussprechen. Zusätzlich zum Leserfeedback haben wir ein Interview mit Ex-PC-Games-Mitarbeiter Wilfred Lindo, selbst aktiver Golfer und Entwickler von Golf-Lernprogrammen, geführt.

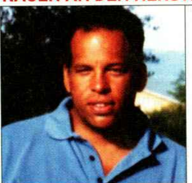
FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Golf-Simulationen wie die **Links**- und **PGA**-Serien sind am PC trotz hoher Qualität eher Randgruppenprodukte. Woran liegt das? Hat Golf als Sport vielleicht einen zu ‚elitären' Ruf?

Lindo: „Bis vor kurzem war Golf ein reines Spiel der Upperclass. Und diese Zielgruppe hatte nichts mit dem Computer zu tun. Doch nun wird der ‚Grüne Sport' immer mehr zu einem Breitensport. Entsprechend wird die Bedeutung der Golfsimulationen steigen. Zudem hat in den letzten Jahren auch der traditionelle Golfer den Computer für sich entdeckt. So werden Lernprogramme für Golfer, Simulationen und computergestützte Rankingsysteme immer mehr an Bedeutung gewinnen. Der PC wird zum Equipment des Golfers."

PC Games: Welches Golf-Spiel favorisieren Sie persönlich und warum?

Lindo: „Nach wie vor ist die **Links**-Serie mein Favorit. Dies hat sicherlich einen historischen Hintergrund. Ich habe schon vor vielen Jahren mit den Vorgängern des heutigen **Links** gespielt und mir mit enormem Aufwand die neuesten Plätze direkt vom Hersteller besorgt. Heute sind die Simulationen im Funktionsumfang viel enger zusammengerückt. Sie unterscheiden sich nur noch in Kleinigkeiten, zum Beispiel in der Benutzerführung. Wer sich für ein Spiel in der Top-Klasse entscheidet, kann nichts falsch machen."



WILFRED LINDO ist Betreiber der Homepage www.golfsport24.com.

PC Games: Glauben Sie, dass PC-Spieler, die bislang nichts mit Golf zu tun hatten, durch die diversen Simulationen an das wirkliche Golfspiel herangeführt werden – oder fehlt da etwas?

Lindo: „Man muss sicherlich zwei Gruppen von Anwendern unterscheiden. Der reine PC-Spieler, der gelegentlich zur Golfsimulation greift, will den schnellen Spielspaß in den heimischen vier Wänden haben, idealerweise mit einer Internet-Anbindung. Dieser Spieler dreht nach einer Rennsimulation auch nicht seine Runden auf dem Hockenheimring. Die zweite Art der Spieler sind meist ambitionierte Golfer, die vom wirklichen Golfsport kommen. Diese wollen am heimischen Rechner ihr Spiel verbessern oder sich einfach mal einen berühmten Platz am Bildschirm anschauen. Diese Gruppe wird in den nächsten Jahren deutlich ansteigen."

PC Games: Was fehlt Ihnen bei Golf-Simulationen noch zum „ultimativen Erlebnis"?

Lindo: „Heute wie vor 10 Jahren gibt es bei den Golf-Simulationen zwei Mankos: Die fehlende Atmosphäre und das schlechte Equipment. Am Rechner fehlt einfach die Weite des Grüns und man bekommt kein Gefühl für Wind und Wetter. Ein Tipp: einfach mal die Simulation über einen Beamer an eine große Leinwand werfen und eine vernünftige Sound-Anlage anschließen. Da ist das Ergebnis schon besser. Das zweite Problem ist die fehlende Golfausstattung. Ideal wäre ein spezieller Schläger, der die Bewegung an den Rechner übermittelt. Das Spiel mit Joystick oder Maus hat nichts mit dem Golfspiel zu tun. Es gibt zwar erste Versuche mit Prototypen, doch diese sind entweder zu teuer oder sie funktionieren nicht."

PC Games: Auf welchen Plätzen, die in **Links** oder **PGA Tour** (egal welche Version) enthalten sind, haben Sie bereits gespielt? Wie würden Sie die Umsetzung bewerten?

Lindo: „Ich habe unter anderem schon Banff Springs live erlebt. Die Computer-Simulationen sind nett, aber die Realität ist unerreicht."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2

SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3
Soundeffekte	3+

SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2
Mehrspielermodus	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Tiger Woods PGA Tour 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Motivierender Karrieremodus
2. Echtzeitberechnete 3D-Grafik
3. Vielfalt an Spielmodi
4. Gute Mehrspieler-Option
5. Durchdachte, intuitive Steuerung

–

1. Schwierigkeitsgrad zu niedrig
2. Zu wenige Bahnen
3. Keine deutsche Version
4. Multiplayer-Gebühren nach einem Monat
5. Hohe Hardwareanforderungen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DIRK PLACHTA, Schüler aus Hilpoltstein
„Am Anfang dachte ich, dass EA die **Tiger Woods**-Serie nur gering erweitern würde, doch nach den ersten Spielminuten dachte ich: ‚Wow! Ich bin begeistert, vor allem wegen der klaren Sprachausgabe.' Schlecht finde ich hingegen, dass es zu wenige Bahnen gibt. Aber trotzdem ist dieses Spiel für jeden Golf- oder Sportfan etwas."

ALEXANDER PILHÖFER, Schüler aus Graben
„Ausgezeichnete Grafik, abwechslungsreiche Terrains, vielfältige Spielmodi, Charakterentwicklung und eine gute Steuerung bringen Spaß pur. Kritikpunkte? Gut – Anfänger werden nur knapp in das Spiel eingeführt, aber nach ein paar Übungsrunden findet man sich schnell zurecht. Fazit: ausgezeichnet!"

MAREK KROPSCH, Student aus Kamp-Lintfort
„**Tiger Woods** ist nicht zu schlagen, und zwar nicht nur auf dem Golfplatz. Nach langer Herrschaft der **Links**-Reihe ist **PGA 2003** der neue Genrekönig. Sehr gute (aber hardwarehungrige) Echtzeit-3D-Grafik, stimmungsvolle Soundeffekte, verschiedene Spielmodi und Tiger als Gegenspieler machen diese Golfsimulation zur Nummer 1."

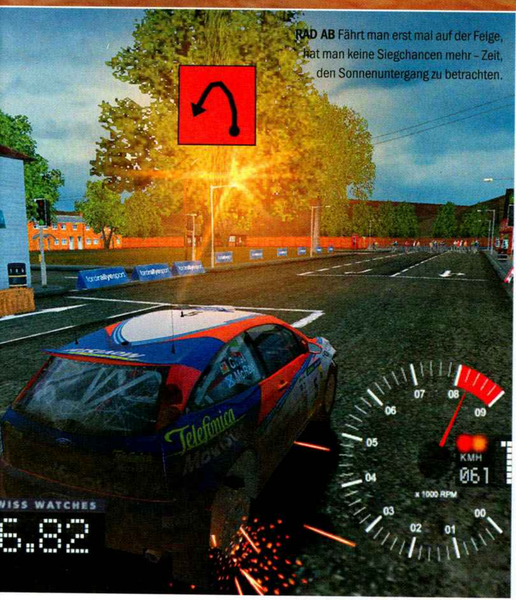
BASTIAN SCHRÖDER, Student aus Essen
„**Tiger Woods PGA Tour 2003** ist ein rundum gelungenes Golf-Spiel. Die Animationen der Golfer sind klasse, der Sound und vor allem die Kommentare sind gelungen. Der einzige Wermutstropfen ist, dass man genötigt wird, für den Mehrspieler-Modus eine Gebühr zu zahlen. Schade, da das Spiel grade im Internet sehr viel Spaß macht."

VIDEO

DEMO

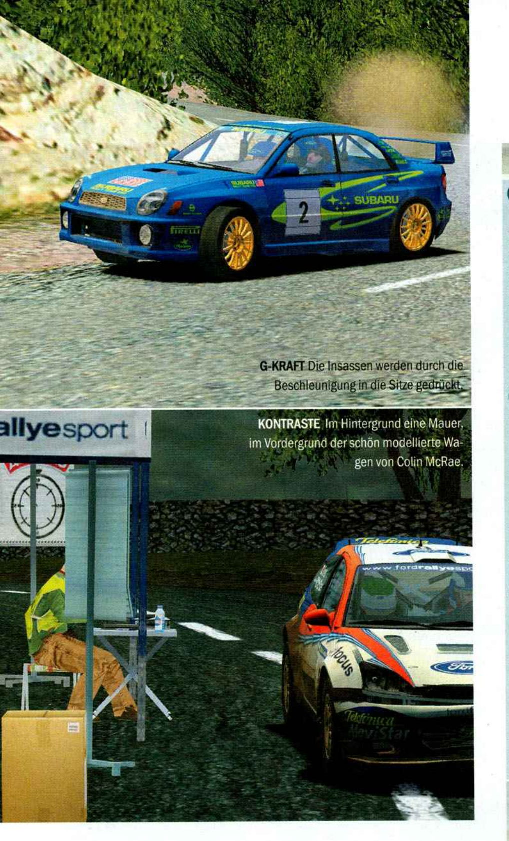
Colin McRae Rally 3

Innovativ, packend, realistisch – ist Colin McRae 3 **der erwartete Meilenstein**, der die Messlatte für Rallye-Spiele erneut höher setzt?



RAD AB Fährt man erst mal auf der Felge, hat man keine Siegchancen mehr – Zeit, den Sonnenuntergang zu betrachten.

Es fühlt sich an wie auf den Schienen einer Achterbahn. Ich dachte, Colin wäre als Fahrer wahrscheinlich zwei-, dreimal so gut wie ein normaler Mensch. Aber in Wahrheit ist es das Hundertfache, einfach unglaublich." Der Mann, der das sagt, heißt Guy Wilday, ist Produzent der **Colin McRae**-Serie und genießt es offenbar, auf dem Beifahrersitz des ehemaligen Weltmeisters Platz zu nehmen. Dabei handelt es sich übrigens nicht um einen Vergnügungstrip, sondern um Recherche beim Ford-Rallyeteam, schließlich legt Codemasters im dritten Teil mehr Wert auf die vollständige Präsentation der Rallye-Wochenenden. Dazu gehört auch, dass man in der Meisterschaft nicht mehr Subaru, Citroën oder MG fahren darf, sondern die gesamte Saison im Ford Focus von Colin McRae bestreitet. Außerdem wurden die Rallyes neu gegliedert: Vor jedem Rennen gibt es einen Probefahrt-Tag, an dem Sie ein Gefühl für Untergrund und Witterung bekommen können. Wie in der Realität haben Sie als Fahrer dann die Möglichkeit, anhand von Telemetriedaten Ihrer besten drei Probe-Durchgänge das Setup des Wagens einzustellen – Bremsen, Motor, Getriebe, Lenkung, Aufhängung in drei bis vier Abstufungen; verbesserte Teile, die man durch Erfolge freischaltet, sind zusätzlich nachrüstbar. Das eigentliche Rennen findet in drei Abschnitten statt: Zunächst stehen drei Sonderwertungsprüfungen auf dem Plan, dann werden bei einem kurzen Besuch im Wartungsbereich grobe Schäden ausgebessert, nun werden wieder drei Etappen gefahren. Übrigens: Beschädigungen an Ihrem Fahrzeug werden nur bei diesen Stopps beseitigt, unnötiges Risiko sollten Sie daher vermeiden. Nach einem zwei-



G-KRAFT Die Insassen werden durch die Beschleunigung in die Sitze gedrückt.

KONTRASTE Im Hintergrund eine Mauer, im Vordergrund der schön modellierte Wagen von Colin McRae.



Ein **Rallye-Wochenende** nach Maß

① Zu Beginn werden am Probefahrt-Tag Telemetriedaten gesammelt und Einstellungen vorgenommen.

② Danach geht es endlich auf die Piste, die ersten drei Wertungsprüfungen stehen an.

③ Zwar werden zwischen den jeweiligen Etappen die Schäden sowie die aktuelle Platzierung angezeigt …

④ … repariert wird Ihr Auto aber stets nur im Wartungsbereich nach drei abgeschlossenen Abschnitten.

⑤ Am zweiten Renntag stehen die Wertungsprüfungen 4 bis 6 auf dem Plan.

⑥ Nach dem sechsten Durchgang dürfen Sie und Ihr Team sich noch mal um Schäden kümmern …

⑦ … bevor es schließlich zum Finale auf einem Stadion-Rundkurs kommt.

ten Wartungsaufenthalt steht die abschließende „Spezial-Herausforderung" an. Spezial deshalb, weil sie im Gegensatz zu den anderen Rennteilen nicht von A nach B, sondern auf einem Stadion-Rundkurs stattfindet. Außerdem ist erstmalig ein direktes Duell mit Gegnern erlaubt – wie im realen Rallyegeschehen auch.

Misslicher Modi-Mangel

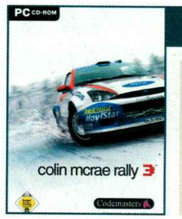
Das Hauptaugenmerk liegt natürlich auf der Einzelspieler-Meisterschaft, dennoch hätte man nach dem vielfältigen Vorgänger in puncto Spielmodi deutlich mehr erwartet: Man darf nämlich lediglich mit bis zu vier Spielern Einzelrennen auf den bereits in der Meisterschaft gespielten Etappen fahren. Nach dem Durchspielen der Karriere (das schafft man bequem in 15 Stunden) fällt man sozusagen in ein Loch: Allein das Ausprobieren der freigespielten Autos bleibt. Und obwohl sich darunter einige mit sehr anspruchsvollem Fahrverhalten finden (Metro 6R4, Mitsubishi Lancer Evo VII RS II), beschäftigt man sich kaum länger als zwei bis drei Stunden damit – die Strecken sind schließlich altbekannt, Aufgaben gibt es nicht zu erfüllen, so dass Ihre Motivation weiterzuspielen einzig darin besteht, die eigenen Bestzeiten zu unterbieten. Dazu kommt, dass auf einen Netzwerk-Modus verzichtet wurde: Die Einzelrennen sind gleichzeitig das einzige Mehrspieler-Format. Wir vermissen schmerzlich innovative, erfrischende Modi. Das Rallyegeschehen ist beispielsweise geradezu für einen Stunt- oder Drift-Wettbewerb prädestiniert.

Geniestreich Gameplay

Während die Ausstattung also gemischte Gefühle hinterlässt, überzeugt das Fahrgefühl vollends. Es schliddert



SANDSLIDE Bei solchen Drifts fühlt man beinahe die Fliehkraft.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Rallyes in acht Ländern
- 56 Etappen
- Ausgefeiltes Schadensmodell
- Bislang vollständigste Simulation des Rallyegeschehens
- Bis zu vier Spieler an einem PC
- Einzelrennen und Meisterschaft
- Cheats nur per Hotline

Zahlen & Fakten

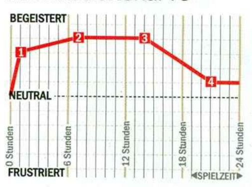
Genre:	Motorsport
Vergleichbare Spiele:	Rallisport Challenge, Colin McRae 2
Entwickler:	Codemasters
Vom gleichen Entwickler:	DTM Race Driver, Colin McRae 2
Publisher:	Codemasters
Adresse des Publishers:	Rosenheimer Straße 139, D-81671 München, Deutschland
Telefon des Publishers:	0044/1926-816065
Offizielle Website:	http://www.codemasters.com http://www.colinmcrae3.com
Website des Publishers:	http://www.codemasters.com/
Website des Entwicklers:	http://www.codemasters.com/
Beste Fansite:	http://all2race.gamigo.de/powernews/index.php
Telefon-Hotline (Kosten):	0044/1926-816065 (Auslandsgespräch UK)
Altersempfehlung lt. USK:	Unbeschränkt
Termin:	Ende Juni 2003
Preis lt. Hersteller:	45
Inhalt der Packung:	Anleitung, drei CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Rallisport Challenge	Colin McRae 2	Colin McRae 3	Pro & Contra
GRAFIK	**83**	**79**	**85**	⊕ Fantastisch modellierte Autos ⊕ Beeindruckende Effekte ⊕ Gutes Geschwindigkeitsgefühl ⊖ Furchtbar hässliche Umgebung
Detailreichtum Spielwelt	51	60	68	
Detailreichtum Objekte	86	81	93	
Vielfalt der Spielwelt	79	89	86	
Animation der Objekte	87	83	90	
Effekte	83	80	91	
SOUND	**71**	**82**	**83**	⊕ Realistische Umgebungssounds
Musik	78	82	83	
Soundeffekte	67	87	88	
Stimmen/Kommentar	75	80	82	
STEUERUNG	**85**	**92**	**90**	⊕ Direktes Handling ⊕ Einmaliges Fahrgefühl ⊕ Intuitive Steuerung ⊖ Gewöhnungsbedürftig mit Lenkrad
Bedienungskomfort/Navigation	85	91	83	
Präzision der Steuerung	87	94	91	
Übersichtlichkeit/Perspektive	84	90	90	
ATMOSPHÄRE	**81**	**81**	**86**	⊕ Karrieremodus ⊕ Glaubwürdiges Fahrverhalten
Spannung/Überraschungen	86	84	84	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	81	88	87	
Story/Dialoge/Kommentare	72	73	85	
Inszenierung	84	77	86	
SPIELDESIGN	**85**	**85**	**86**	⊕ Vollständigere Simulation des Rennzirkus ⊕ Spannende Rennen gegen die Zeit ⊖ Gerade mal zwei Modi ⊖ Klickaufwendiges Konsolenmenü
Komplexität/Spieltiefe	70	87	74	
Einsteigerfreundlichkeit	86	84	85	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	88	87	89	
Verhalten der Computergegner	85	84	89	
Innovation	81	82	50	
MEHRSPIELERMODUS	**83**	**84**	**80**	⊕ Vier Spieler an einem PC ⊖ Nur Einzelrennen verfügbar ⊖ Kein Netzwerkmodus
Abwechslung der Spielmodi	66	80	10	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	77	70	
Einstellungsmöglichkeiten	65	75	68	
TEST-AUSGABE:	PCG 01/03	PCG 01/01	PCG 07/03	
WERTUNG:	**83**	**81**	**85**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Von der ersten Minute an machen die packenden Rennen unwahrscheinlich viel Spaß.



2 Die Meisterschaft ist kurz vor ihrem Höhepunkt, das bedeutet durchgehend Spannung pur.



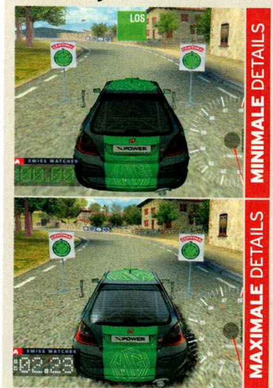
3 In der schwierigsten Gruppe wird Ihnen alles abverlangt – leider größtenteils altbekannte Strecken.



4 Nun gibt es nur noch Einzelrennen zu fahren. Ärgerlich: Es gibt keinen Netzwerk-Modus.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MITTLERE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MAXIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

Die lang ersehnte Rallye-Simulation **Colin McRae 3** benötigt, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen, ein ordentlich abgestimmtes System. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz kann der Prozessor eine ordentliche Leistung bereitstellen und mit mehr als 1.800 MHz läuft **Colin McRae 3** auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie die Details auf Low setzen und die Entfernung verringern.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (rot), KLASSE 3 (gelb), KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Nicht nur auf den Rallye-Kursen hat die moderne Technik deutlich die Nase vorn. Wer vernünftige Spielleistung bei guter Qualität möchte, braucht dementsprechend auch mindestens eine Geforce-3. Damit kann Colins Wagen bei einer Auflösung von 1.024x768 und vollen Details ausreichend flüssig um die Kurven sliden. Für ältere Grafikkarten ist eine geringere Auflösung empfehlenswert und dazu sollten die Details und Anti-Aliasing deaktiviert werden, um so etwa zusätzlich 30 Prozent Leistung freizugeben.

RAM

128 MB (gelb) – 256 MB (grün) – 512 MB (grün) – 1.024 MB (grün)

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich ein großes Speicherreservoir aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es nämlich sonst zu kleinen Hängern während des Rennens.

Wie **gewonnen**, so **zerronnen**

Was auf der Strecke passiert, wird in **Colin McRae 3** in hervorragender Qualität dargestellt – sowohl Effekte als auch Modelle der Rallyewagen zählen zur Genrespitze. Insbesondere bei Wiederholungen fällt jedoch aufgrund der statischen Kamera auf, dass die Streckenrandvegetation zwar üppig ist, aber wenige Details aufweist und recht grob ist.

Gut:

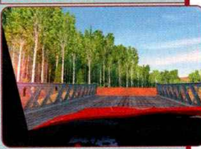


Staub-, Rauch- und Partikeleffekte sind absolut glaubhaft und erzeugen „dreckiges" Rallye-Flair. Auch die Autos sehen großartig und höchst detailliert aus – auf sandigen Strecken verdrecken sie sogar mit der Zeit.



Die Cockpit-Perspektive ist im Prinzip nur da, um sich die Nase an der Windschutzscheibe platt zu drücken: Es gibt abperlende Regentropfen, verpuffende Schneeflocken und quietschende Scheibenwischer.

Schlecht:



Die Armaturen sind nicht lesbar, deshalb muss man weiterhin auf die eingeblendeten Instrumente ausweichen. Außerdem ist aufgrund verwaschener Texturen nicht sonderlich viel zu erkennen.



Die grüne Suppe mit hölzernen Stelzen soll wohl tatsächlich einen Wald darstellen und vielleicht gibt es tatsächlich irgendwelche Wüstenbewohner, die das für hübsch halten. Wir nicht!

DUST IN THE WIND Neben dem aufgewirbelten Staub ist das Schadensmodell (kaputte Scheiben) gut zu erkennen.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Technik ist mir persönlich ziemlich egal, solange die Spielbarkeit stimmt, und das ist definitiv der Fall

Colin 3 ist knapp an einem Platz in meiner persönlichen Lieblingsrennspiel-Vitrine vorbeigeschliddert. Schuld sind nicht etwa die furchtbar eintönigen Streckeneinfassungen (Bäume, Zuschauer etc.) – die Technik ist mir persönlich nämlich ziemlich egal, solange die Spielbarkeit stimmt, und das ist definitiv der Fall. Was mich wirklich stört: dass dermaßen beim Umfang geknausert wurde. Der neue Meisterschafts-Modus gefällt zwar, weil das Renngeschehen mitsamt dem Drumherum kompletter wirkt, allerdings ist der sehr schnell durchgespielt. Und danach? Wo sind herausfordernde Modi, wo ist die Netzwerkfähigkeit? Es fehlen die umwälzenden Verbesserungen, Codemasters hat sich größtenteils auf Feintuning beschränkt. Aber **Colin 4** ist ja schon angekündigt – alles wird gut, das heißt noch besser.

sich jetzt insgesamt einen Hauch arcademäßiger als im Vorgänger, was dem Spielspaß allerdings dank immer noch anspruchsvollem Fahrmodell keinen Abbruch tut. Die Originalstrecken erfordern mit zahllosen Kurven häufig wechselnder Schwierigkeit ein hohes Maß an Konzentration. Wenn man auf Matsch in eine lange, weite Rechtskurve fährt, die sich plötzlich stark verengt, nach links biegt, sich wieder öffnet und schließlich in eine Haarnadel mündet, kommt auch der versierteste Pilot buchstäblich ins Rotieren – schon kleinere Fehler würden einen heftigen Abflug nach sich ziehen. Wie üblich helfen beim Manvörieren die präzisen Navigator-Ansagen der Kategorie „50, lange Fünf-Rechts, über Hügel zu Drei-Links, öffnet". Auf diese Weise erhält man verlässliche Infos zu Aspekten wie Entfernung, Schärfe, Richtung und Verlauf der Kehre.

Keine Umwelt-sungen

Einer der Hauptkritikpunkte der ersten beiden Teile bleibt leider bestehen: Die Darstellung der Umgebung ist wieder nur Durchschnitt. Wenigstens wirken die Strecken jetzt aufgrund der wuchernden Flora weniger leblos und steril wie in **Rallisport Challenge**; dennoch stört, dass etwa Laub sehr grob modelliert oder die Steck-Baumstämme wenig natürlich aussehen. Ganz anders die mit Blick fürs Detail nachgebauten Rallyewagen: Die strotzen vor Kleinigkeiten – genannt seien nur die sich im Fahrtwind biegenden Antennen und glühende Bremsscheiben. Gleiches gilt für die Auto-Texturen: Mit Environment Mapping werden dezente Spiegeleffekte erzeugt – großartig. Das optische Highlight sind aber zweifelsohne die Auswirkungen des Schadensmodells. Bei einem leidenschaftlichen Stoßstangen-Kuss mit der hölzernen Streckenrand-Vegetation bersten Windschutzscheibe und Scheinwerfer, die Motorhaube weist erste Beulen auf. Realitätsgetreu fängt man sich einen Platten ein, sobald man zu häufig über Kantsteine brettert. Braust man dennoch weiter, fährt man kurz danach reichlich funkenschlagend auf der Felge (siehe Extrakasten „Wie gewonnen, so zerronnen"). Im Gegensatz zur **Rallisport**-Konkurrenz wirkt sich das Schadensmodell bei **Colin 3** aber auch auf die Fahrbarkeit aus. Erleichtert man sich etwa wie beschrieben um ein Rad, ist das Vorwärtskommen fast unmöglich. Aber auch kleinere Crashs beeinträchtigen je nach Schadenszone Lenkung oder etwa die Motorleistung. Apropos Lenkung: Am komfortabelsten ist die Steuerung mit einem Gamepad oder Joystick, Lenkräder reagieren teilweise zu empfindlich. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Colin McRae Rally 3

ENTWICKLER Codemasters
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 30. Juni 2003
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4; Internet: -; Netzwerk: -; 4 Sp./Packung

85

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1000 – 1400
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Geniales Fahrgefühl
+ Originalrallyes
+ Authentischere Meisterschaft
- Durchschnittliche Umgebungsoptik
- Zu wenige Modi

Kategorie	Wertung
GRAFIK	85%
SOUND	83%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RALLISPORT CHALLENGE** oder **COLIN MCRAE 2** mochten.



F1 Challenge 99-02

Erstmals vier Formel-1-Saisons in einem einzigen Spiel – und trotzdem liegen die Stärken von F1 Challenge 99-02 ganz woanders. Unser Test zeigt, warum sich sowohl Simulations-Neulinge als auch -Kenner freuen dürften.



uch wenn der Titel die Vermutung nahe legt, ist **F1 Challenge 99-02** mehr als eine Sammlung der bisherigen EA-Formel-1-Spiele in aufgepepptem Gewand. Ganz große Innovationen, zum Beispiel einen umfassenden Karrieremodus oder erweitertes Team- und Taktikmanagement bringt dieses Jahr zwar noch nicht, dafür wurde kräftig an Fahrphysik, Zugänglichkeit und Tiefgang gearbeitet. Abwechslung bringen zusätzlich die komplett enthaltenen Saisondaten der Jahre 1999 bis 2002: Neben allen Wechseln im Fahrerlager oder Änderungen der Kurse (Damon Hill zu Arrows, Hockenheim-Umbau und so weiter), sind auch die obligatorischen Verbesserungen der verschiedenen Autos enthalten, die in der Praxis buchstäblich er-fahr-bar sind. Haben Sie sich für eine Saison und einen Fahrer entschieden, stehen Testfahrt (allein oder mit Gegnern), Einzelrennen und Meisterschaft zur Auswahl. Dabei ist es nicht zwingend, zunächst Tests durchzuführen, weil dafür vor jedem Rennen in vier Trainingssessions mehr als genug Zeit bleibt.

Fahrspaß für jedermann

Ob erhöhte Stabilität, Traktionskontrolle, Bremspunkt- und Steuerunterstützung oder ABS, ob Rennen ohne Flaggenregeln, weniger Gegner, schwächere KI – **F1 Challenge 99-02** enthält derart umfangreiche Hilfen, dass auch Genre-Fremden keine Frustgefahr droht (siehe Extrakasten „Jeder kann fahren"). Sind sämtliche Erleichterungen aktiviert, fährt sich das Auto beinahe von selbst, lediglich das Gaspedal muss noch betätigt werden. Verzichtet man hingegen auf die Computer-Unterstützung, kommen auch Simulations-Anhänger auf ihre Kosten. Dann steuert sich das neue **F1** nämlich noch glaubwürdiger und anspruchsvoller als die 2002er-Version. Digitale Eingabegeräte sind ohne Traktionskontrolle daher völlig untauglich, hat doch ein zu heftiger Druck aufs Gas schon wildes Ausbrechen des Hecks zur Folge. Umso erfreulicher, dass per Lenkrad gefühlvolle Kontrolle von Gas und Bremse sowie sanftes Einlenken möglich sind.

Komplexe Konfiguration

Die gute Zugänglichkeit setzt sich bei Menüs und Wagen-Setup fort. Jedes noch so kleine Detail darf eingestellt werden (saisonabhängige oder normale Schäden, normale Reifenabnutzung oder für verkürzte Rennen bis zu siebenfach verstärkt und so weiter), trotzdem geht die Übersicht nicht verloren. Und wer sich nicht auskennt oder gleich losfahren will, kann die Regeln einfach auf „Casual" stellen. Auch bei der Einstellung Ihres Rennboliden werden Ihnen zwei Möglichkeiten eingeräumt. Haben Sie kein Ingenieurs-Studium hinter sich oder generell wenig Erfahrung mit Dämpfern, Chassis und Getriebeübersetzung, reicht es, wenn Sie anhand von vier Schiebereglern das Auto rudimentär auf die Streckengegebenheiten zuschneiden. Zudem liegen vorgefertigte Setups bei. Im fortgeschrittenen Modus passen Sie hingegen beinahe jede Schraube einzeln Ihrem Fahrstil an. Zu diesem Zweck kann das von echten Formel-1-Teams und -Fahrern geprüfte Telemetrie-Programm genutzt werden. Eine Art „Blackbox" zeichnet während der Fahrt Daten über Linie,

F1 Challenge 99-02 im Vergleich

	F1 Challenge 99-02	Formel 1 2002	Grand Prix 4
Ausstattung	Saisondaten 99-02, 17 Strecken, 14 Teams, 44 Autos	Saisondaten 2002, 17 Strecken, 11 Teams, 11 Autos	Saisondaten 2001, 13 Strecken, 11 Teams, 11 Autos
Grafisches Highlight	Überarbeitete Fahrzeugtexturen, wackelnde Piloten-Helme	Streckenarchitektur, Loews-Kurve in Monaco	Modelle der Boliden, Cockpit-Ansicht, Replays
Das nervt	Fehlender Karrieremodus	Fehlender Karrieremodus	Veraltete Daten
Das motiviert	Tüftler-Trieb, echte Rekorde einstellen, fordernde Rennen	Spannende Rennen, man verbessert sich schnell	Packende Duelle in Rennen, umfangreiches Setup
Spielgefühl	Glaubwürdig, endlich Unterschiede zwischen den Teams	Leichter zu beherrschen, trotzdem glaubhaft	Ebenfalls etwas leichter, aber realitätsnah



HEIMVORTEIL Schumacher startet die Aufholjagd beim Heim-Grand-Prix in Hockenheim 2002.

HEADSHAKE David Coulthard wird dank überarbeiteter Engine bei der Kurvendurchfahrt physikalisch korrekt geschüttelt, nicht gerührt.

Motorauslastung und so weiter auf, anhand derer Sie Schwächen erkennen und beheben können. Ein richtiges Tutorial fehlt, die Einarbeitung anhand der Hilfe-Datei erfordert einige Zeit.

Formel-3-Optik

Während man bei Spielbarkeit und Ausstattung also von Königsklasse sprechen darf, müssen bei der Technik Abstriche gemacht werden. Die authentische F1-Soundkulisse weiß noch zu gefallen, schon der Teamfunk klingt jedoch zumindest in der deutschen Version unnatürlich. Nur Formel-3-Niveau erreicht die Grafik: Hauptsächlich die schlimm aufpixelnden, leblosen Strecken fallen negativ ins Gewicht. Animierte Boxencrews und originalgetreue Autos sind ansehnlich, aber längst nichts Besonderes mehr. Ebenfalls nur durchschnittlich ist das Fahrverhalten der Computer-Gegner, die erst ab circa 90 % KI-Stärke halbwegs authentisch wirken. Zusätzlich sollte die Aggressivität der gegnerischen Fahrer auf ca. 30-40 % erhöht werden, um peinliche Ausweichmanöver des Feldes um Sie herum zu minimieren. Ob der Mehrspieler-Modus im Internet so gut funktioniert, wie EA es angekündigt hat, konnten wir in Ermangelung internationaler Mitspieler noch nicht testen – die Beurteilung liefern wir nach dem offiziellen Release.

JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
F1 Challenge 99-02

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Ende Juni 2003
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 32, 1 Sp./Packung

84

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 650 – 900
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Enorme Spieltiefe
+ Zugänglichkeit dank Hilfen
+ Originaldaten von vier Saisons
- Kein richtiger Karrieremodus
- Leblose Umgebungsgrafik

GRAFIK	73%
SOUND	80%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **F1 2002** oder **GRAND PRIX 4** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

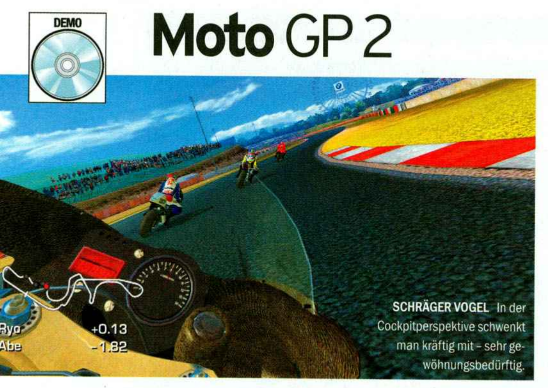


Das umfangreiche Setup ermöglicht immer wieder Hundertstel-Sekunden aus ihrem Wagen rauszukitzeln.

So viel steht fest: Meine erste Tochter würde ich glatt Laranja nennen – nach meiner erklärten Lieblingskurve, dermaßen hat mich das Formel-1-Fieber gepackt. Ich finde es erstaunlich, wie trotz des nur locker zusammenhängenden Einzelspielermodus so unwahrscheinlich viel Tiefgang möglich ist. Das umfangreiche Setup in Verbindung mit der realistischen Telemetrie ermöglicht fortgeschrittenen Motorsportlern, aus Fehlern zu lernen und immer wieder noch eine Hundertstel-Sekunde aus ihrem Wagen rauszukitzeln. Gleichzeitig werden Anfänger durch die integrierten Hilfen ordentlich an die Materie herangeführt. Allerdings wurde aus der umfassenden Lizenz viel zu wenig gemacht: Es wäre deutlich interessanter, in der 99er-Saison bei einem schwachen Team anzuheuern und sich mit der Zeit hochzuarbeiten. Dennoch macht **F1 Challenge** Spaß – und zwar nicht nur Simulations-Experten.

DEMO

Moto GP 2



SCHRÄGER VOGEL In der Cockpitperspektive schwenkt man kräftig mit – sehr gewöhnungsbedürftig.

Konsolenkonvertierungen sind unrealistisch? **Moto GP 2 beweist das Gegenteil.**

Denn THQs PC-Umsetzung des Xbox-Bestsellers ist eine waschechte Simulation. Im Karrieremodus, Zeitfahren, Training oder Stunt-Challenge übernehmen Sie die Rolle eines selbst erstellten Fahrers oder eines der 20 lizenzierten Piloten und heizen auf der Jagd nach Punkten (durch gewagte Manöver im Stunt-Part) über geläufige WM-Kurse (Suzuka, Catalunya und so weiter). Die Original-Motorräder lassen sich dabei sehr glaubwürdig manövrieren, sowohl Beschleunigung als auch Kurven-Trägheit merkt man den Schwergewichten deutlich an. Motorrad-Unkundige werden allerdings beinahe überfordert: Trifft man nicht die Ideallinie, muss man kräftig bremsen, um nicht vom Asphalt abzukommen. Besonders in Slalom-Schikanen ist es sehr schwierig, das aufschaukelnde Gefährt zu kontrollieren.

Für Motorrad-Freaks uneingeschränkt empfehlenswert, andere müssen sich auf anfängliche Frust-Momente einstellen. Nach ein bis zwei Stunden macht **Moto GP2** dann allerdings ungemein Laune und motiviert durch die Charakterentwicklung in der Karriere (Verbesserung von Kurvenlage, Beschleunigung, Bremsen und Höchstgeschwindigkeit) zusätzlich. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Moto GP2

ENTWICKLER Climax
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 750 – 900
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Realistische Fahrphysik
+ Originalkurse und -fahrer
+ Motivierender Karriere-Modus
− Perspektiven Gewöhnungssache
− Anfangs zu schwer

GRAFIK	73%
SOUND	82%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	75%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOTO RACER 3** oder **F1 CHALLENGE 2003** mochten.

VIDEO AUF DVD



Next Generation Tennis



EINHEITLICH Nicht nur die Texturen sind langweilig, es mangelt auch an Spielbarkeit.



PIXELPRACHT Auch solche Schönheiten verbessern das Spielgefühl leider nicht.

Wer nach den Sternen greift ... **NGT will Arcade-Konkurrenz für Virtua Tennis sein** – wir sagen Ihnen, woran es hakt.

Schon lange nicht mehr mit Flummies gespielt? Hier ist die Gelegenheit: Bei **Next Generation Tennis** treten Sie in realen Grand Slams nachempfundenen Turnieren (beispielsweise US Open, French Open) gegen Schläger-Virtuosen an – und zwar mit als Tennisbällen getarnten Flummies – jedenfalls, wenn man nach dem Spielgefühl urteilt. Die Filzkugeln springen nach Lust und Laune mit kaum nachvollziehbar wechselnder Geschwindigkeit über die Plätze, was offenbar auch den Computergegnern zu schaffen macht. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad leisten die sich dilettantische Stellungsfehler, unterlaufen Lobs oder sind mit ein bis zwei Seitenwechseln völlig überfordert. Kein Wunder, dass sich nur ganz selten packende Ballwechsel ergeben. Nach einigen Matches kann auch der Karriere-Modus nicht mehr motivieren, weitere langweilige Matches zu bestreiten. **Virtua Tennis 2**, bitte kommen. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Next Generation Tennis

ENTWICKLER Carapace
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: -, Internet: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 650 – 950
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

37

PRO & CONTRA
+ Karriere-Modus
+ Mehrspieler an einem PC
− Ballphysik nicht nachvollziehbar
− KI macht übertrieben oft Fehler
− Eintönige Texturen

GRAFIK	51%
SOUND	38%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	24%
SPIELDESIGN	21%
MEHRSPIELER	51%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **TENNIS MASTERS SERIES 2003** mochten.

Der Highspeed-Zugang von einem der führenden Internet-Provider!

Jetzt kabellos in

1&1 SUMMER-SPECIAL

Wireless LAN Router jetzt nur € 29,90* Sensationell günstig!

Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €* gleich mitbestellen.

1&1 Internet.DSL – der Highspeed-Internet-Zugang mit bis zu 768 kbit/s!

Über 400.000 Kunden haben sich schon für DSL mit 1&1 entschieden! Mit hohen Übertragungsraten eröffnet Ihnen 1&1 Internet.DSL die Multimedia-Dimension des Internets! Geniale Features wie 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung etc. – für die Sie oft viel Geld zahlen müssen – sind in allen 1&1-Tarifen inklusive! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €.



T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.



* Hardware-Preise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 Internet.DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 Internet.DSL FLAT mit Fair-Preis-Option zu oben genannten Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Preise inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/560-5405 (0,12 €/Min.)



Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- — **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — **92**

Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- — **88**

Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- — **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Da es hier weniger mystisch zugeht als in **Age of Mythology** hat **AoE2** noch immer viele Fans. Ob die Serie fortgesetzt wird, steht bei Microsoft trotzdem noch immer zur Diskussion.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 25,- — **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- — **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — **89**

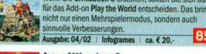
Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- — **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- — **85**

Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 45,- — **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 20,- — **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- — **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- — **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- — **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- — **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- — **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- — **87**

Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- — **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- — **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- — **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 20,- — **87**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- — **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CVD | ca. € 50,- — **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- — **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



Unreal 2: The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit **Half-Life**. Spannende Story mit überraschenden Wendungen, Taktik- und Adventure-Elementen sowie atemberaubender Grafik. Wermutstropfen: kein Mehrspielermodus.
Ausgabe: 03/03 | Infogrames | ca. € 50,- — **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 7,- — **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- — **90**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — **86**

James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- — **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



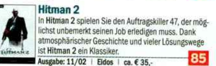
Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — **90**

Raven Shield
Der Anti-Terror-Pakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Team-Management und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 40,- — **86**

Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 50,- — **86**



Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- — **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — **92**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- — **87**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Infogrames | ca. € 45,- — **84**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- — **82**

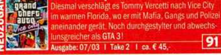
Mobile Forces
Die Original-Karten sind für die maximal 16 Spieler viel zu groß – die Community hat aber fleißig eigene Maps erstellt, auf denen dieser klassische Team-Shooter richtig Spaß macht.
Ausgabe: 07/02 | Rage | ca. € 40,- — **79**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß





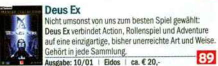
GTA Vice City (NEUZUGANG)
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als GTA 3!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **91**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**



Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**



ACTION
SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner



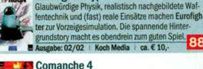


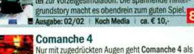
Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 10,- | **88**



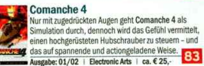


Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**





B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 10,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 12,- | **77**





ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 45,- | **80**



Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



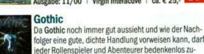
Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**



Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurigschöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**



Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Kniffliges Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**





Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Asheron's Call 2
Die Hintergrund-Story: Drei Rassen mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wiederaufbauen müssen. Technisch herausragend, dafür aber mit hohen Hardware-Anforderungen.
Ausgabe: 02/03 | Microsoft | ca. € 35,- | **75**

Neocron
Futuristisches Rollenspiel, welches an den Kinofilm **Blade Runner** erinnert. Spielt sich wie ein Ego-Shooter. Besonderheiten: benutzbare Fahrzeuge, Fertigkeiten lassen sich über Implantate verbessern.
Ausgabe: 12/02 | CDV | ca. € 45,- | **73**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
„Graue Eminenz" ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

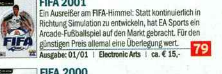


FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder 2003.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**



FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**



FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**



Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

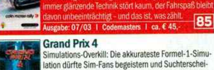
SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



Colin McRae Rally 3 (NEUZUGANG)
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**



Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**



Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross – fast jede Zweiradsportart wird in **Moto Racer 3** simuliert. Leider ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**



SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS 3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**





Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**



Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel – mehr aber nicht. Die Beschränkung auf wenige Spielmodi und eine bestenfalls solide Grafik werden durch die geniale Steuerung nur mühsam ausgeglichen.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **82**



ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

NEUZUGANG



American Conquest: Fight Back
Das erste Add-on zu **American Conquest** schickt Sie mit fünf neuen Völkern – darunter Deutsche und Holländer – erneut in historische Scharmützel. Im neuen Schlachtfeld-Modus lassen Sie es außerdem ohne Basenbau in Massenschlachten krachen.
07/03 | CDV | ca. € 20,- **77**

Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- **87**

DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- **84**

Die Sims: Urlaub total!
Mehrere Urlaubsgebiete laden die Sims zu Erholung, Flirts und Streitereien ein. **Urlaub total!** ist eines der wenigen originellen Add-ons für **Die Sims**, das dafür mit wenigen zusätzlichen Objekten und Charakteren auskommen muss.
06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **77**

EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on zu **Empire Earth** erweitert das Original um einen Editor, um eine Raumfahrt-Epoche sowie um drei Einzelspielerkampagnen im römischen Reich, im Zweiten Weltkrieg und im Asien des 24. Jahrhunderts.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 27,- **86**

Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
09/02 | Codemasters | ca. € 24,- **78**

Medal of Honor: Spearhead
In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.
01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

Operation Flashpoint: Resistance
Als Untergrundkämpfer gegen die Russen – auf der kleinen Insel Nogova keine leichte Aufgabe, da die notwendige Ausrüstung erst einmal gefunden werden muss. Spannendes Add-on zum Taktik-Shooter mit dichter Atmosphäre.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Ultima Online: Age of Shadows
Das Add-on ermöglicht es, Häuser mit Möbeln auszustatten. Es gibt mit dem Totenbeschwörer, der erlegte Monster wiederbelebt, und dem Paladin zwei neue Charakterklassen. Ebenfalls neu: das Gebiet Malas inklusive Team-Quests.
05/03 | Electronic Arts | ca. € 29,- **71**

Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.
02/03 | Koch Media | ca. € 20,- **79**

Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- **86**

Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- **85**

Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **80**

Die Sims: Megastar
Erstmals begleiten Sie Ihren Sim zur Arbeit. In der Studio-Stadt wird er Filmstar, Musiker, Fotomodell oder Eintagsfliege – Experten fällen das gnadenlose Urteil. Neue Objekte und soziale Fähigkeiten erweitern das Hauptprogramm.
06/03 | Electronic Arts | ca. € 28,- **83**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **80**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **90**

Rollercoaster T. 2: Wacky Worlds
50 frische Attraktionen und Zierelemente wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue, Big Ben und Taj Mahal für die Gäste in Parks aus allen Kontinenten machen **Rollercoaster Tycoon 2** noch eine Spur umfangreicher.
06/03 | Atari | ca. € 30,- **77**

Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Aufbau-Strategiespiel **Zoo Tycoon** wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Solides Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.
01/03 | Microsoft | ca. € 25,- **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

NEUZUGANG



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001**, **Superbike 2001**, **Commandos 2: Men of Courage**, **Desperados: Wanted Dead or Alive**, **C&C: Alarmstufe Rot 2**, **Monopoly Tycoon**, **Startopia**, **Rollercoaster Tycoon**, **Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**.
07/03 | Eidos | ca. € 45,- **90**

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten
Bigben | ca. € 25,- **88**

Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**

Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3**, **Worms Armageddon**, **Streetwars**, **Slave Zero**, **V-Rally 2**, **Frontschweine**, **Sim City 3000**, **Theme Park World**, **Urban Chaos**, **Tomb Raider 4**, **Daikatana** und **Commandos**.
Atari | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- **85**

Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**

Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack**.
akTronic | ca. € 10,- **83**

Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate**, **Planescape Torment**, **Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- **81**

Serious Sam Gold Edition
Die **Gold Edition** enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter**, fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.
Take 2 | ca. € 18,- **81**

Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4**, **Gothic**, **Starlancer**, **Motocross Madness 2**, **Pool of Radiance**, **Rally Championship 2002**, **Battle Realms**, **Rayman M**, **Silent Hunter 2**, **Evil Twin**, **Conflict Zone**, **Warlords Battlecry 2**, **El Dorado** und **Schiene & Straße**.
Ubi Soft | ca. € 20,- **88**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**

Operation. Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**

Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition**, **Die Siedler 2 Gold Edition**, **Die Siedler 3 Gold Edition**, **Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- **85**

Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark**, **Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- **83**

Anstoß Meister-Edition
Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action**. Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.
Atari | ca. € 35,- **82**

Tropico Gold
Als Diktator einer Bananenrepublik haben Sie stets Angst vor Ihren Generälen, Spionen und Arbeitern. Im Paket sind das Originalspiel, das Add-on **Paradise Island**, zwölf neue Szenarien, ein Strategy-Guide und ein Making-of-Video.
akTronic | ca. € 10,- **80**

Giganten Gold
Die beiden Erstausgaben von **Der Industriegigant** und **Der Verkehrsgigant** machen **Giganten Gold** zu einer herausfordernden, technisch aber nicht mehr ganz aktuellen Sammlung für die Fans von Wirtschaftssimulationen.
Koch Media | ca. € 10,- **80**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Legend of Zord
Das Spiel hat alles, was eine Gurke des Monats braucht: Ganze Levelabschnitte werden teilweise unsichtbar, die Gegner sind noch dümmer, als sie aussehen und die Steuerung ist katastrophal.
Anbieter: Modern Games | Preis: € 30,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Sponge-Bob: Employee o. t. Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Amenophis	42	05/03	€ 20,-
American Conquest: Fight Back	77	07/03	€ 40,-
Apache AH-64 Air Assault	48	05/03	€ 20,-
Bandits: Phoenix Rising	62	06/03	€ 40,-
Battlefield 1942: Road to Rome	86	03/03	€ 15,-
Big Mutha Truckers	69	06/03	€ 35,-
Big Scale Racing	69	03/03	€ 25,-
Blitzkrieg	84	04/03	€ 50,-
Böse Nachbarn	58	04/03	€ 19,-
Breath of Fire 4	60	06/03	€ 30,-
C.S.I.: Crime Scene Investigation	62	06/03	€ 28,-
Café International	59	07/03	€ 10,-
Casino Inc.	69	05/03	€ 30,-
Chaser	71	06/03	€ 45,-
Cold Zero	76	04/03	€ 45,-
Colin McRae Rally 3	85	07/03	€ 45,-
Cruncher in Mazeland	2	04/03	€ 8,-
Das achte Weltwunder	85	05/03	€ 28,-
Das Geheimnis der Mumie	23	07/03	€ 30,-
Day of Defeat	70	07/03	€ 30,-
Delta Force: Black Hawk Down	81	05/03	€ 45,-
Devastation	69	06/03	€ 44,-
Die Gilde: Gaukler, Gruften und Geschütze	87	03/03	€ 28,-
Die Sims: Megastar	83	06/03	€ 28,-
Dino Crisis 2	33	06/03	€ 28,-
Downtown Run	57	06/03	€ 30,-
Dragon Throne	39	06/03	€ 30,-
Dragon's Lair 3D	65	05/03	€ 30,-
DTM Race Driver	89	04/03	€ 45,-
Elixir	60	03/03	€ 35,-
Enclave	80	05/03	€ 40,-
Enter the Matrix	71	07/03	€ 45,-
Extinction	21	07/03	€ 10,-
F1 Challenge 99-02	84	07/03	€ 40,-
Freelancer	86	04/03	€ 45,-
Froggies	2	04/03	€ 8,-
Gefeuert! Dein letzter Tag	14	05/03	€ 19,-
Grom	55	03/03	€ 33,-
GTA Vice City	91	07/03	€ 45,-
Highland Warriors	69	03/03	€ 40,-
I.G.I. 2 – Covert Strike	81	04/03	€ 45,-
Impossible Creatures	70	03/03	€ 50,-
Indiana Jones: Legende der Kaisergruft	81	05/03	€ 45,-
Inquisition	64	03/03	€ 35,-
Island Xtreme Stunts	40	03/03	€ 35,-
Jurassic Park	80	05/03	€ 45,-
Lady Cruncher	2	04/03	€ 8,-
Legend of Zord	9	07/03	€ 30,-
Master of Orion 3	52	05/03	€ 45,-
Metal Gear Solid 2 – Substance	86	04/03	€ 40,-
Moorhuhn Kart XXL	46	03/03	€ 10,-
Moto GP2	79	07/03	€ 30,-
NASCAR 2003	78	04/03	€ 30,-
Next Generation Tennis	37	07/03	€ 30,-
O.R.B.	73	06/03	€ 38,-
Paradise Cracked	62	03/03	€ 35,-
Praetorians	85	04/03	€ 45,-
Pure Pinball	70	07/03	€ 30,-
Q-Boot	36	03/03	€ 20,-
Rails Across America	60	06/03	€ 16,-
Raven Shield	86	04/03	€ 45,-
Rayman 3: Hoodlum Havoc	78	04/03	€ 27,-
Red Faction 2	51	06/03	€ 20,-
Restaurant Gigant	50	05/03	€ 50,-
Rise of Nations	79	07/03	€ 45,-
Robocop	42	07/03	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon: Wacky Worlds	77	06/03	€ 30,-
Salammbo	69	07/03	€ 35,-
Scrabble 2003	58	03/03	€ 30,-
Shadow of Memories	64	03/03	€ 35,-
Sharp Shooter	59	03/03	€ 15,-
Silent Hill 2	80	03/03	€ 45,-
Ski Park Manager 2003	72	03/03	€ 38,-
Ski Ressort Tycoon	59	03/03	€ 28,-
Sniper	27	05/03	€ 45,-
Splinter Cell	90	03/03	€ 45,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	12	06/03	€ 20-
Strike Fighters	60	05/03	€ 40,-
Sven Zwo	68	03/03	€ 10,-
The Gladiators	63	02/03	€ 45,-
Thorgal	52	05/03	€ 30,-
Top Gun: Combat Zone	41	06/03	€ 45,-
Toy Factory	39	03/03	€ 15,-
Tropico 2	82	06/03	€ 45,-
Unreal 2	92	03/03	€ 50,-
Vandell	48	04/03	€ 30,-
Vietcong	78	05/03	€ 50,-
Vietnam – Line of Sight	69	05/03	€ 20,-
Waldmeister Sause	19	07/03	€ 15,-
War and Peace	65	03/03	€ 40,-
Warrior Kings Battles	60	05/03	€ 40,-
Wildlife Park	68	07/03	€ 45,-
Will Rock	70	07/03	€ 30,-
World War 2: Frontline Command	79	06/03	€ 45,-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	60	06/03	€ 40,-
Zapper	56	04/03	€ 50,-

Beach Life



Beach Life macht Lust auf Urlaub – anfangs, weil das unverbrauchte Szenario faszinierend und witzig gemacht ist, später, weil die ewig gleichen Aufbau-Rituale immer mehr langweilen. Hier 'ne Strandbar, dort ein Tretboot-Verleih … ist der erste „Hey Leute, guckt mal, was die beiden Besoffenen da drüben machen"-Effekt verflogen, regiert an den Stränden die Monotonie. Zu durchschnittlich, um Aufbau-Strategie-Größen wie **Rollercoaster Tycoon** oder **Tropico 2** gefährlich zu werden.

TESTURTEIL CLASSICS
BEACH LIFE

ENTWICKLER Deep Red	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

74

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **TROPICO 2** mochten.

Frontline Attack: War over Europe

Frontline Attack ist Echtzeit-Strategie mal ganz ohne Ressourcen-Management, dafür aber mit einer begrenzten Anzahl an Einheiten. Weitere Besonderheit: Um Verstärkung zu erhalten, müssen Zwischenziele erreicht werden. Leider reagiert diese trotz einer ansonsten ordentlichen KI nur sehr unwillig auf Befehle. Sofern Sie dies tolerieren können, erhalten Sie mit **Frontline Attack** ein gutes 3D-Echtzeit-Strategiespiel im Zweiter-Welt-kriegs-Szenario.

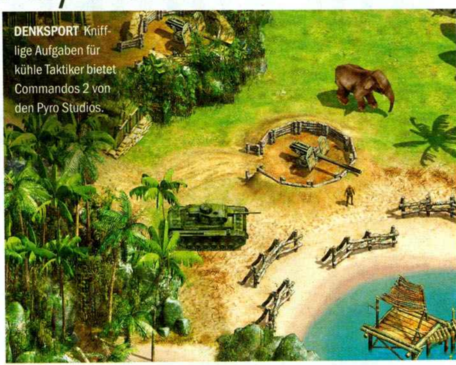


Port Royale Gold

Verschiffen Sie Tabak von Havanna nach Martinique oder verdingen Sie sich als Freibeuter im Dienste der Krone? Handelsimperium oder Piratenlaufbahn – der **Patrizier**-Nachfolger legt es in Ihre Hand. Dank eingängiger Steuerung und schneller Erfolgserlebnisse ist der Einstieg angenehmer als etwa bei **Die Gilde**. Nicht nur **Patrizier 2**-Kennern offenbart sich eine riesige, neue Abenteuer-Welt. In der Gold-Version ist zusätzlich ein Mini-Add-on mit neuen Missionen, Inseln und Einheiten enthalten.



Play the **Games Vol. 5**



DENKSPORT Knifflige Aufgaben für kühle Taktiker bietet Commandos 2 von den Pyro Studios.

Die fünfte Play-the-Games-Auflage bringt wieder **Titel für (fast) jeden Geschmack.**



Eidos, Electronic Arts und Atari haben zusammengelegt und insgesamt zehn Spiele beigesteuert: Sportler dürfen sich über **Tiger Woods PGA Tour 2001** und **Superbike 2001** freuen, Strategen und Taktiker werden mit **Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive** und **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** bedient, während Aufbau-Fans sich mit **Monopoly Tycoon, Startopia** und **Rollercoaster Tycoon** vergnügen dürfen. Actionspieler freuen sich über **Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**. Ego-Shooter-, Adventure- und Rollenspiel-Fans gehen hingegen komplett leer aus.



ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
NEU Beach Life	Eidos	74	€ 20,-
NEU Blood Omen 2	Eidos	62	€ 20,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 99	Green Pepper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
NEU Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
NEU Supercar Street Challenge	Green Pepper	62	€ 6,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Syberia	Vivendi Universal	67	€ 20,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronik	91	€ 10,-
Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-



Inhalt dieser Ausgabe

Kein Geld, viele Feinde und **eine Stadt, wie sie korrupter nicht sein könnte**. Wir zeigen Ihnen, wie Sie trotz dieser schlechten Voraussetzungen zum wichtigsten Mann in **Vice City** werden können.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 130/131.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks **Hotline**

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503
Blitzkrieg	4	504
Delta Force: Black Hawk Down	2	530
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
DTM Race Driver	4	510
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
Dungeon Siege Chicken Level	2	505
Freelancer	8	519
Fußballmanager 2003 Profi-Tipps	4	534
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
Haegemonia	2	533
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
Indiana Jones 6	6	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast	4	513
Jedi Outcast Multiplayer	2	512
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
No One Lives Forever 2	6	518
OFP: Resistance	7	520
Raven Shield	2	523
Runaway	4	532
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Tropico 2	4	537
Vietcong	4	531
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526

PC Games hilft

GOTHIC 2 Tagebuch

Ich habe das Tagebuch von Cornelius gefunden, komme aber bei Lord Hagen mit der Quest nicht weiter. Was mache ich falsch?

MARCEL, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Der Dialog mit Lord Hagen wird mit einem Skript aktiviert. Das entsprechende Skript wird aber erst ausgelöst, wenn Sie das Buch auch gelesen haben. Sprich, Sie müssen es in Ihrem Inventar auswählen und einmal benutzen. Danach sollte es kein Problem sein, die Quest bei Lord Hagen abzuschließen.

GOTHIC 2 Gomez Fake

Man soll im alten Minental in einer versteckten Höhle auf Gomez aus Gothic 1 treffen. Stimmt das?

JULIA, PER E-MAIL



Stefan Weiß: Das wäre sicher ein netter Gag, aber der entstammt aus der Gerüchteküche diverser Foren. Es gab zwar so genannte „Beweis-Screenshots", die sich bislang jedoch alle als Fälschungen entpuppten.

GOTHIC 2 Almanache

Wo finde ich diese Almanache der Besessenen, die ich zu Pyrokar bringen soll?

WOLFGANG, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Die Besessenen und deren Bücher sind auf verschiedene Kapitel des Spiels verteilt. Abgeschlossen wird die Quest allerdings erst in Kapitel 6, wenn Sie Pedro gefunden haben.
Almanache in Kapitel 3 finden Sie bei Fernando, Vino, Malak und Bromor.
Almanache in Kapitel 4 finden Sie bei Engrom und Randolph.
Almanache in Kapitel 5 finden Sie bei Sekob, Brutus und im Steinkreis bei Lobarts Hof.
Achtung: Wenn Sie die Besessenen k. o. schlagen, um an die Bücher zu gelangen, sollten Sie besser die nächtliche Zeit abwarten. Auf diese Weise vermeiden Sie, von etwaigen Zeugen angezeigt zu werden.

GOTHIC 2 Höhlensuche

Ich habe mich der Prüfung der Magie gestellt und wollte wissen, wohin ich gehen muss, um die erste Aufgabe von Meister Pyrokar zu vollenden. Außerdem würde ich gerne wissen, wo sich diese Schnapsbrennerei im nördlichen Wald befindet, in der man immer wieder auf Webseiten zu Gothic 2 liest. Als Letztes würde ich gerne wissen, wo sich diese Kräuterhexe Sagitta aufhält. Ich finde ihre Höhle einfach nicht.

DENNIS, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Um Pyrokars Aufgabe zu beenden, müssen Sie ganz nach Norden, zum Trollsee. Suchen Sie dort die kleine Brücke und gehen dort weiter nach Norden. Sie gelangen so in ein enges Tal, das sich gabelt. Halten Sie sich rechts – ganz am Ende finden Sie hinter der dichten Pflanzenwand eine versteckte Höhle (1). Dort holen Sie den Runenrohling und bringen ihn zu Pyrokar.
Die Schnapsbrennerei (2) ist weiter westlich zu finden. Die dazugehörige Quest bekommen Sie im Laufe des Spiels von Ehnim, einem der beiden Streithähne auf Akils Hof.
Sagittas Höhle (3) befindet sich abseits des Nordweges, der zum Trollsee führt.
Schauen Sie sich den beigefügten Screenshot an, dort sind die drei Standorte markiert.



MORROWIND Fürstenrüstung

Ich habe den Auftrag bekommen, die Fürstenrüstung für die Kaiserliche Legion zu finden. Aber ich finde einfach keinen Weg, weitere Informationen über sie zu sammeln. Wo finde ich die Rüstung? Oder kann man sie auch einfach ins Inventar cheaten?

MORITZ, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Die Rüstung ist in Ebenherz zu finden. Es gibt in der Festung im Kellerbereich einen Geheimraum. Suchen Sie die Kammer auf, in der zwei Legions-Soldaten Wache stehen. Dort ist eine Tür mit Schloss-Stärke 50, dahinter befindet sich die gesuchte Rüstung. Alternativ dazu können Sie auch im Wassergraben um die Festung tauchen, dann stoßen Sie auf einen offenen Höhlenzugang, der Sie direkt in die Kammer mit der Rüstung führt. Cheaten geht natürlich auch: Dazu müssen Sie die Konsole öffnen und **player->additem „lords_cuirass_unique" 1** eingeben.

MORROWIND Addhiranirr

Ich komme bei der Quest mit Addhiranirr nicht weiter. Sie soll sich in den Kanälen im Bezirk Hl.-Olms in Vivec aufhalten. Man sagt mir, dass ein Steuerfahnder nach ihr sucht. Wie gehe ich hier am besten vor?

HANS, PER E-MAIL

Harald Wagner: Sie sind auf dem richtigen Weg – wenn Sie schon die Infos von den NPCs haben, suchen Sie als Nächstes den Steuereintreiber auf und reden mit ihm. Sagen Sie ihm, dass Sie nicht wissen, wo Addhiranirr steckt. Begeben Sie sich jetzt in die Kanäle des Wohnbezirks und reden mit Addhiranirr. Eventuell müssen Sie etwas Bestechungsgeld investieren, bis sie mit Ihnen redet. Sie wird darum bitten, dass Sie das Problem mit dem Steuereintreiber lösen. Kehren Sie also zu ihm zurück und wählen Sie im Dialog die Option „Anlügen". Wenn Sie nun wieder zu Addhiranirr gehen, wird sie Ihnen die gewünschten Informationen geben.
Tipp: Falls Sie Probleme haben, die entsprechenden Personen zu finden, benutzen Sie den mitgelieferten Editor von **Morrowind**. Öffnen Sie ihn und laden Sie die Datei morrowind.esm. Nutzen Sie dann die Suchfunktion (Find) und geben Sie den jeweiligen Namen des gesuchten NPCs ein. Der Editor zeigt Ihnen dann den genauen Standort der Figur.

MORROWIND Dwemerbücher

Was hat es mit den Büchern „Das Ei der Zeit" und „Göttliche Metaphysik" auf sich und wer kann sie mir übersetzen?

BENEDIKT, PER E-MAIL

Harald Wagner: Die Bücher benötigen Sie, wenn Sie für den Magier Trebonius in Vivec die Zwergenquest erledigen möchten. Übersetzen lassen können Sie sich die Bücher in Tel Fyr, im Corprusarium. Begeben Sie sich dort zu der Kreatur mit den Metallbeinen, sie kann die Bücher übersetzen. Achten Sie aber darauf, keine der dortigen Kreaturen ins Jenseits zu schicken, sonst haben Sie später in der Hauptstory Probleme.

RAYMAN 3 Finaler Endgegner

Wie besiege ich den letzten Endgegner bei Rayman 3 – ich kann machen, was ich will, ich schaffe es einfach nicht.

MARKUS, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Nehmen Sie zuerst die Kettenfertigkeit auf und schocken Sie Reflux' Schild damit, bis er zusammenbricht. Danach schnappen Sie sich sofort den Krafthandschuh und beharken den Gegner so lange wie möglich mit dieser Fähigkeit. Wiederholen Sie das Spielchen, bis seine Energie zur Neige geht und er sich verwandelt. Jetzt müssen Sie auf die andere Seite der Arena gelangen, um die Kettenfertigkeit aufzunehmen. Kehren Sie damit wieder zur Anfangsposition zurück und holen sich dort den Krafthandschuh. Damit steigen Sie auf Reflux' Hand, nachdem er die Minen mit einem Schlag auf den Boden zur Explosion gebracht hat. Klettern Sie bis zu seinem Rücken hoch, um dort den Stab mit schnellen Schlägen zu beharken. Wiederholen Sie dies so lange, bis Reflux' Energie aufgebraucht ist. Seinen Attacken entkommen Sie, indem Sie bei einem horizontalen Schlag Zuflucht in einer Bodenmulde suchen und bei einem vertikalen Schlag kurz vor dem Aufprall vom Boden abspringen. In der dritten Phase müssen Sie die Spitze der Steinplattformen um Sie herum erreichen. Nutzen Sie hierfür die im Level verteilten Helikopterdosen. Haben Sie die oberste Plattform mit der Scharfschützendose erreicht, beginnt die letzte Phase des Endkampfes. Schießen Sie auf Reflux' Schild am Rücken sowie auf die Geschosse, die er auf Sie schleudert. Haben Sie

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

zweimal in Folge seinen Schild zerstört und ihm beim zweiten Mal auf den ungeschützten Stab geschossen, versucht er sich zu erholen. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, so viele Hoodlums wie irgend möglich zu vernichten, bevor diese ihn wieder stärken. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Reflux endgültig aufgibt und Sie das Spiel erfolgreich beendet haben.

PRAETORIANS Multiplayer

Ich habe mir vor kurzem Praetorians gekauft. Nun wollte ich wissen, wo ich IPs für Internet-Server herbekomme. Gibt es noch eine andere Möglichkeit, Internet-Server zu finden, als die IP direkt einzutippen? JONAS, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle: Bei vielen Spielen, wie auch bei **Praetorians**, wird bei der Installation gleich mit angeboten, Gamespy zu installieren. Damit haben Sie die bequemste Möglichkeit, im Internet gleichgesinnte Spieler zu finden. Starten Sie Gamespy und wählen Sie in der Spieleliste **Praetorians** aus. Das Tool listet Ihnen dann entsprechende Server auf, in die Sie sich einloggen können.

BLACK HAWK DOWN Bonusmission

Endlich habe ich die Bonusmission zu Black Hawk Down erreicht, schaffe sie aber nicht. Wie löse ich den letzten Auftrag? JAN, PER E-MAIL

Ansgar Steidle: Sie werden zunächst zusammen mit dem Informanten in die Nähe von Aidids Bunker gebracht. Schleichen Sie sich von da ins Nachbarhaus rüber. Dort stoßen Sie im Keller auf einen Tunnel. Die Wand am Ende des Tunnels zerstören Sie mithilfe einer Granate oder Sprengladung. Im nächsten Keller angekommen, werden Sie bereits von Aidids Leibwächter erwartet. Schaffen Sie den Widersacher aus dem Weg. Hinter den Wänden finden Sie Munition und Medipacks. Schauen Sie sich aufmerksam die Wände an – einige Stellen sehen etwas anders aus als die übrige Wand. Benutzen Sie an diesen Stellen Granaten. Aidid befindet sich schließlich im Kommandoraum. Schalten Sie ihn aus und benutzen Sie die Treppe nach oben ins Freie zur Flucht. Auf der Straße wartet schon ein Lastwagen auf Sie und damit auch das Ende der Mission.

ENCLAVE Bonuslevels

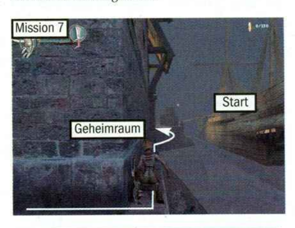
Wie gelange ich in die Bonuslevels bei der Light-Kampagne von Enclave? Ich habe bisher noch keine Hinweise dafür gefunden. THORSTEN, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Dazu müssen Sie bestimmte Karten finden. Danach können Sie in der Missionsauswahl den neu gefundenen Level anwählen. Insgesamt finden Sie drei Bonuslevels:

Mission 4: Deserted Temple
Wenn Sie über die eingestürzte Brücke gesprungen sind, kommen Sie eine Treppe herunter. Achten Sie am Fuß der Treppe auf die halbrunde Truhe. Sie enthält die erste Bonuskarte für den Level Forbidden Atgard.

Mission 7: Harbor of Ark Amar
Marschieren Sie um den Turm zu Beginn herum. So gelangen Sie zu einer Geheimtür. Dahinter finden Sie außer Gold und einem Rubin die Bonuskarte für den Level Naglagard.

Mission 10: The Underworld
Nachdem Sie den dunklen Magier besiegt haben, erspähen Sie kurz darauf vier Goldsäcke auf einem Torbogen. Gehen Sie so weit vor, bis Sie hinter sich hören, dass eine Wand einstürzt. Drehen Sie sich um und klettern Sie über die Felsen nach oben. Dort finden Sie unter anderem die Karte für den Bonuslevel Hagastrom.



FALLOUT Wasserchip

Wo ist dieser Wasserchip, den man finden soll? Ich habe schon alles abgesucht, finde ihn aber nicht. PATTRICK, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Sie finden den ersehnten Chip erst, wenn Sie in Nekropolis sind. Begeben Sie sich dort in die dritte Ebene des Vault und suchen Sie dort den Computer, in dem sich der Wasserchip befindet.

FALLOUT 2 Hochzeit

Auf der Verpackung des Spiels steht, dass man im Spiel einen NPC heiraten kann. Aber ich kann mich nicht erinnern, es jemals so weit gebracht zu haben. Wie genau soll das mit der Heirat funktionieren? PETER, PER E-MAIL

David Bergmann: Heiraten ist tatsächlich möglich bei **Fallout 2**. Wenn Sie den Ort Modoc zum dritten Mal aufsuchen, gehen Sie zu dem Haus im Südwesten der Karte. Sprechen Sie dort mit Grisham, der gleich wieder eine Quest für Sie parat hat (Bewachung der Brahmin-Herde). Halten Sie Ausschau nach Grishams Sohn beziehungsweise seiner Tochter. Sie können mit einem der beiden NPCs ein Schäferstündchen verbringen. Welche Figur Sie sich dafür aussuchen, bleibt völlig Ihnen überlassen, sprich, Sie können sich auch einen gleichgeschlechtlichen Partner aussuchen. Danach werden Sie jedenfalls von Grisham verpflichtet, den entsprechenden NPC zu heiraten. Dadurch erhalten Sie quasi umsonst ein neues Partymitglied. Allerdings sind die Fähigkeiten von Grishams Sohn beziehungsweise Tochter nicht gerade berauschend. Sie können den Heiratspartner auch nur schwer wieder loswerden. Im Örtchen Den haben Sie die Möglichkeit, den NPC an die Sklavengilde zu verkaufen, was aber nicht empfehlenswert ist. Da die Heirat aber recht amüsant ist, lohnt es sich, das Ganze nach einem gespeicherten Spiel zum Spaß einmal auszuprobieren.

BLACK HAWK DOWN Mission 07

Ich stecke in der Mission Russian Underground fest. Egal wie ich die Mission angehe, ich schaffe sie nicht. Wie soll ich vorgehen? PETER, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Sofort nach Ihrer Ankunft konzentrieren Sie Ihre gesamte Feuerkraft auf die Feinde auf dem Dach gegenüber sowie unten im Hof. Werfen Sie nach dem Feuergefecht Blendgranaten durch das Oberlicht und springen Sie ins Gebäude rein. Die restlichen Gegner am Boden stellen dann keine große Bedrohung mehr für Sie dar. Im Erdgeschoss treffen Sie dann auf den Rest des Trupps. Marschieren Sie nun runter in den Keller. Die versperrte Tür verarbeiten Sie einfach mit der Panzerfaust oder einer Sprengladung zu Kleinholz. Die feigen Rebellen ergreifen dann sofort die Flucht. Im Nebenraum gehen Sie durch das Loch und verfolgen den Rebellen. In der Kanalisation müssen Sie mehrere Gefechte hinter sich bringen. Vorsicht: Die Rebellen haben dort teilweise fest montierte Maschinengewehre, also passen Sie auf. Setzen Sie am besten Granaten ein, um die MG-Nester auszuschalten. Machen Sie außerhalb des Tunnels die Rebellen dingfest und bringen Sie die Übeltäter an Bord des Black Hawks.

TROPICO 2 Cheats

Ich komme in den Missionen bei Tropico 2 einfach auf keinen grünen Zweig. Gibt es schon funktionierende Cheats dafür? PETER, PER E-MAIL

Harald Wagner: Wenn Sie bei **Tropico 2** cheaten möchten, gehen Sie folgendermaßen vor: Halten Sie die „STRG"- und die Umschalt-Taste gedrückt und geben Sie einfach den gewünschten Cheat-Code ein. Wundern Sie sich nicht – es erscheint weder eine Konsole, noch ertönt ein akustisches Signal.

Cheat	Wirkung
Winit	Die Mission wird sofort gewonnen.
Loseit	Die Mission wird sofort verloren.
Booty	Sie erhalten 2.000 Goldstücke.
Timber	Sie erhalten 100 Holz-Einheiten.
Freebuild	Alle Gebäude verfügbar
Normbuild	Deaktiviert den „Freebuild-Cheat"
Goape	Der angewählte Pirat bekommt schlechte Laune.
Goforit	Der angewählte Gefangene versucht zu fliehen.
Britinv	Invasion der Briten
Frenchinv	Invasion der Franzosen
Spaininv	Invasion der Spanier

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß – Abenteuer- & Strategiespiele – sw@pcgames.de


Ralph Wollner – Action- & Sportspiele – rw@pcgames.de


David Bergmann – Abenteuer- & Strategiespiele – db@pcgames.de



Dirk Gooding – Actionspiele – dg@pcgames.de


Harald Wagner – Sportspiele & Simulation – hw@pcgames.de


Sascha Pilling – Performance & Tuning – sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport- & Rennspiele – js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

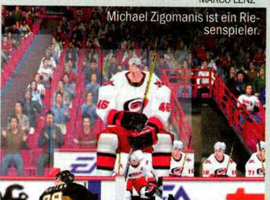
BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 NHL 2003

Bei EAs Kufenspektakel gibt es ein witziges Easteregg. Die Carolina Hurricanes haben einen Spieler, der so schlecht ist, dass er für gewöhnlich nicht aufgestellt wird. Sein Name ist Michael Zigomanis und er ist mindestens genauso groß wie King Kong ...

MARCO LENZ


Michael Zigomanis ist ein Riesenspieler.

2 Splinter Cell

Nachdem Sie die Trainingsmission betreten haben und nach den roten Lichtern an den Wänden geguckt haben, laufen Sie nach rechts zur Wand mit dem Licht. Springen Sie mit einem Doppelsprung auf die Mauer und gehen Sie nach rechts durch die Tür. Im Regal finden Sie einen Dietrich. Laufen Sie nun durch den Parcours zum Tor. Springen Sie hinüber und öffnen Sie mit dem Dietrich die rechte Tür. Dort finden Sie einen Computer, in dem sich ein Speicher-Stick befindet, der Ihnen einen Türcode verrät. Laufen Sie nun zum Startpunkt. Klettern Sie dieses Mal die linke Seite hinauf und geben Sie den Türcode ein. Lassen Sie den ersten Raum hinter sich und betreten Sie gleich den nächsten. Dort erfahren Sie einiges über die Vergangenheit von Grimsdottir und einige Details über die Ausrüstung.

CHRISTIAN WELLMEYER

3 Enclave

Gehen Sie in den Ordner „C:\Programme\Enclave\Sbz1\registry\". Dort öffnet man die Datei Campaign.xrg mit einem beliebigen Texteditor. Suchen Sie die Zeile „campaigns". Die Zeile ist in „light" und „dark" unterteilt. In der letzen Zeile der Light- Einteilungen steht „*maxgoldaward 13000,9320". Man ändert die Zahl 13000 auf 10 ab. Jetzt kostet der Super-Fighter „9320" nur noch schlappe 10 Goldmünzen. Das Gleiche gilt für die Dark-Sektion, mit dem Unterschied, dass Sie hier mit der schlagkräftigen Fetica belohnt werden.

SALIH DEMIRHAN

GTA VICE CITY

Die Zirkumflex-Taste (^) öffnet die Konsole. Geben Sie die genannten Cheats ein, um die erwünschte Wirkung zu erzielen. Geben Sie den Code erneut ein, um sie wieder aufzuheben.

Cheat	Wirkung
Thugtools	Gangsterwaffen
Professionaltools	Profi-Waffen
Nuttertools	Brutale Waffen
Preciousprotection	Kugelsichere Weste
Aspirine	Volle Gesundheit
Youwonttakemealive	Fahndungslevel wird um zwei Sterne erhöht
Leavemealone	Fahndungslevel wird auf null gesetzt
Alovelyday	Strahlender Sonnenschein
Apleasantday	Gutes Wetter
Abitdrieg	Bewölkter Himmel
Cantseeathing	Dichter Nebel
Catsanddogs	Regen
Lifeispassingmeby	Zeit wird beschleunigt (zum Deaktivieren Cheat erneut eingeben)
Bigbang	Fahrzeuge in der Nähe explodieren
Stilllikedressingup	Anderes Aussehen (kann öfter eingegeben werden)
Fightfightfight	Passanten bekämpfen sich
Ourgodgivenrighttobeararms	Passanten sind bewaffnet
Onspeed	Tommy läuft schneller
Booooooring	Tommy läuft langsamer
Fannymagnet	Frauen-Schwarm
Icanttakeitanymore	Tommy begeht Selbstmord
Wheelsareallineed	Autos bestehen nur aus Reifen
Loadsoflittlethings	Fette Reifen
Seaways	Autos können schwimmen
Comeflywithme	Autos heben bei hoher Geschwindigkeit ab
Gripiseverything	Autos haben mehr Bodenhaftung
Greenlight	Alle Ampeln sind grün.
Miamitraffic	Rücksichtslose Verkehrsteilnehmer
Ahairdresserscar	Lila Autos
Iwantitpaintedblack	Schwarze Autos
Betterthanwalking	Golf-Caddy
Travelinstyle	Rally-Auto
Thelastride	Leichenwagen
Rockandrollcar	Limousine
Rubbishcar	Müllabfuhr
Gettherefast	Sabre Turbo
Getttherequickly	Schnelles Extraauto
Gettthereveryfastindeed	Sehr schnelles Extra-Auto
Getthereamazinglyfast	Blitzschnelles Rallye-Auto
Panzer	Panzer fällt vom Himmel
Looklikelance	Lance
Mysonisalawyer	Ken Rosenberg
Onearmedbandit	Phil Cassidy
Ilooklikehilary	Hilary
Rockandrollman	Love-Fist-Sänger
Weloveourdick	Love-Fist-Drummer
Foxylittlething	Mercedes (Tochter von Colonel Juan Garcia Lopez)
Cheatshavebeencracked	Ricardo Diaz
Idonthavethemoneysonny	Gangster
Certaindeath	Tommy raucht eine Zigarette
Programmer	Spielfigur nimmt ab
Deepfriedmarsbars	Spielfigur nimmt zu

VIETCONG


Mit dem Kannibalen-Cheat können Sie die bösen VCs in einen Karnevalsverein verwandeln.

Öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^). Löschen Sie die vorhandenen Zeichen, indem Sie zweimal die Rückstell-Taste drücken. Jetzt können Sie die Cheats eingeben und die entsprechende Wirkung bewundern:

Cheat	Wirkung
Giftfrompterodon	Cheat-Modus aktivieren
Chtkostej	Unverwundbar (Stürze ausgenommen)
Chtheal	Volle Lebensenergie
Chthealteam	Volle Lebensenergie für das Team
Chtammo	Volle Munition
Chtgrenades	Sie erhalten Granaten
Chtallqf	Alle Schnellkämpfe und die dazugehörigen Waffen werden freigeschaltet.
Chtcannibals	Die Feinde tragen Totem-Masken.
Cht3pv 1/0	Verfolgeransicht an/aus
Showfps 1/0	Framerate-Anzeige an/aus
Showprof 1/0	Informationen werden ein- bzw. ausgeblendet.
Chtweap x	Sie werden mit Waffe x ausgerüstet (siehe Waffentabelle).

Waffentabelle: Geben Sie für x den angegebenen Wert ein, um die entsprechende Waffe zu erhalten. Beispiel: Um einen Granatwerfer zu bekommen, tippen Sie „Chtweap 27" ein.

X-Wert	Waffe
1	M-16 Sturmgewehr
2	Kalashnikov Ak-47
3	Nicht definiert
4	M1 Garand mit Zielfernrohr
5	Nicht definiert
6	PPS-41 Spaign
7	M1911-Colt
8	Tokarev TT-Pistole
9	Makarov-Pistole
10	Revolver 38
11	Remington 870 Schrotflinte
12	Winchester 70
13	Nicht definiert
14	SVD Dragunov-Präzisionsgewehr
15	SKS Simonov
16	Nicht definiert
17	M60-Maschinengewehr
18	RPD-Degtarev-Maschinengewehr
19	US-M3
20	Nicht definiert
21	Thompson M1 MP
22	SW Modell 39
23	PPS-43
24	Nicht definiert
25	M1 Carabine
26	Mosin-Nagant
27	M79-Granatwerfer
28	Baikal IZH-43 Schrotflinte
29	US-Kampfmesser
30	VC-Kampfmesser

INDIANA JONES 6

Öffnen Sie die Datei **default.cfg** (Sie finden sie im Spieleunterverzeichnis „GameData\Indy"). Fügen Sie die Zeile **Cheat:1** ein und speichern Sie ab. Wenn Sie das Spiel jetzt starten, ist der God-Modus aktiviert.

Tuning-Tipps



„FRAME LIMITER" AUSGESCHALTET

HÄSSLICH Wenn Sie den „Frame Limiter" deaktivieren und mit mehr als 30 fps durch Vice City flitzen, müssen Sie sich auf extrem hässliche Level-Texturen gefasst machen.

„FRAME LIMITER" EINGESCHALTET

HÜBSCH Die gleiche Szene wie beim Bild nebenan, nur fünf Sekunden später. Endlich werden die hochauflösenden Oberflächen dargestellt. Dieser Effekt tritt mit eingeschaltetem „Frame Limiter" nicht auf.

GTA **Vice City**

Action-Spaß auch ohne High-End-Hardware: In GTA Vice City brauchen Sie keinen Monster-PC, um ordentlich spielen zu können.

Mit 1.000 MHz, einer Geforce3 und 256 MByte RAM kurven Sie in **Vice City** mit fast 50 fps durch die Straßen, vorausgesetzt Sie haben den „Frame Limiter" im Menü „Anzeigen-Setup" deaktiviert. Dieser begrenzt die Framerate ähnlich wie in **Indiana Jones** auf 30 Bilder pro Sekunde – eigentlich eine für Konsolenspiele übliche Vorsichtsmaßnahme, um handelsübliche Fernseher nicht zu überlasten. Normalerweise ist das beim PC völlig unsinnig, da aktuelle Monitore abhängig von der Auflösung locker 85 und mehr Bilder pro Sekunde darstellen können. Leider treten in **Vice City** massive Texturfehler auf, sobald Sie den „Frame Limiter" deaktivieren und mit mehr als 30 fps durch die Stadt brausen. Die detaillierten Texturen von Häusern oder auch ganze Levelobjekte wie Bäume in Ihrer unmittelbaren Umgebung werden erst nach ein paar Sekunden eingeblendet – in der Zwischenzeit schauen Sie auf extrem hässliche, grob aufgelöste Texturen, wodurch **Vice City** stark an Atmosphäre einbüßt (siehe Vergleichs-Screenshot). Daher unser Tipp für alle Spieler mit schnellen Grafikkarten ab Geforce4 Ti und Radeon 9500/9700: Lassen Sie den „Frame Limiter" aktiviert und stellen Sie die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte und 32 Bit Farbtiefe. Anschließend aktivieren Sie je nach Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte Kantenglättung und anisotropen Filter im Treibermenü. Dadurch verringern Sie flimmernde Kanten und verbessern die Texturqualität weiter entfernter Level-Tapeten, wodurch die quietschbunte Großstadt noch um einiges besser aussieht.

Die Musik macht's

Für die passende Sound-Schnittstelle in **Vice City** wählen Sie im Menü „Audio-Setup" unter „Audio Hardware" einfach die Option „Automatische Hardware Erkennung" aus. Je nach Soundkarte wird dann die passende Schnittstelle verwendet. Besitzer von Sound-Blaster-Live!- und Audigy-Karten müssen sich keine Sorgen machen: Der berüchtigte EAX-Soundbug aus **GTA 3**, bei dem sich Bassgeräusche langsam zu einem ohrenbetäubenden Dröhnen hochschaukelten, tritt in **Vice City** glücklicherweise nicht mehr auf. Problematisch wird es höchstens mit Onboard-Soundkarten: Bei Abstürzen empfiehlt der Entwickler, das Programm „DXDIAG" auszuführen (zu finden im Verzeichnis Windows /System32) und dort unter der Registerkarte „Sound" die Option „DirectSound testen" anzuklicken. Wenn Sie die Fehlermeldung erhalten, dass Ihr Soundchip keinen Hardware-Puffer unterstützt und ob stattdessen ein Softwarepuffer eingesetzt werden soll, bestätigen Sie die Meldung mit „Ja". Anschließend sollte **Vice City** reibungslos funktionieren.

DIRK GOODING



ABGERAUCHT Sobald sich das Bild mit Rauch füllt, geraten ältere Grafikkarten schwer ins Stottern.



SOUND-MENÜ Wer seine Soundkarte nicht kennt oder einschätzen kann, wählt unter „Audio Hardware" einfach die Option „Automatische Hardware Erkennung" aus.

TUNING-TIPPS

Um Vice City in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.000 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Geforce3 Ti-200

Mit einer Geforce2 MX sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600x32 setzen
- ☐ Den „Frame Limiter" aktivieren

Mit einer Geforce2 Ti/Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ Den „Frame Limiter" aktivieren

Mit einer Geforce3 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ Den „Frame Limiter" aktivieren
- ☐ Anisotropen Filter aktivieren (4x)

Mit einer Geforce4 Ti-4200/Radeon 9500 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600x32 setzen
- ☐ Den „Frame Limiter" aktivieren
- ☐ Kantenglättung (2x) aktivieren
- ☐ Anisotropen Filter aktivieren (4x)

Mit einer Geforce4 Ti-4400/4600 oder Radeon 9500 Pro/9700 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ Den „Frame Limiter" aktivieren
- ☐ Kantenglättung (4x) aktivieren
- ☐ Anisotropen Filter aktivieren (4x)

DAS GRAFIK-MENÜ VON VICE CITY

helligkeit
1 distanz-darstellg.
2 frame limiter — an
untertitel — an
3 breitbild — aus
legende — an
radar-modus — karte & symbole
hud-modus — an
4 bildschirmauflsg. — 1024 x 768 x 32
standard wiederherst.

1 Distanz-Darstellung: Über diese Option verändern Sie die Sichtweite. Nur für CPUs mit weniger als 1.000 MHz interessant.

2 Frame Limiter: Hier können Sie die 30-fps-Bremse ein- oder ausschalten. Letzteres verursacht leider Bildfehler.

3 Breitbild: Nur dann interessant, wenn Sie über den TV-Ausgang Ihrer Grafikkarte auf einem 16:9-Fernseher spielen.

4 Bildschirmauflösung: Hier können Sie die Auflösung verändern. Weniger als 1.024x768 kommt nur für Geforce2 MX und schwächere 3D-Chips infrage.

Enter the Matrix

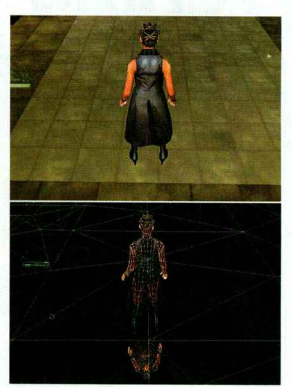
Abstürze, polygonarme Grafik und Performance-Probleme – gleich am ersten Verkaufstag ließen viele gefrustete PC-Games-Leser ihrem Unmut in E-Mails an die Redaktion freien Lauf.

Die Fehlermeldung „Device not Created 2" dürfte vielen Käufern der **Matrix**-PC-Version ebenso bekannt sein wie diverse Installationsprobleme, Abstürze bei der Charakterauswahl oder die rechteckigen Reifen von Autos und Flugzeugen. Auch EAX lässt sich in der ungepatchten Verkaufsversion trotz einer eingebauten Sound-Blaster-Live!- oder Audigy-Karte nicht im Sound-Menü aktivieren. Glücklicherweise reagierte Hersteller Atari schnell auf die Beschwerden der Fans – bis Redaktionsschluss veröffentlichte man bereits zwei Patches. Der aktuelle Patch 1.52 behebt die meisten oben beschriebenen Fehler, nur die Performance verbessert sich kaum. Selbst mit einem 3-GHz-P4 und einer Radeon 9700 Pro stotterte **Enter the Matrix** das ganze Spiel hindurch, obwohl die Framerate auf diesem PC mit circa 60 Bildern pro Sekunde ausreichend schnell ist. Sie könnte sogar noch besser sein, wenn nicht ein Frame Limiter die Bildwiederholrate auf 60 fps begrenzte. Leider lässt sich diese künstliche Bremse nicht deaktivieren.

Tuning?

Zu allem Übel reagiert **Enter the Matrix** nur minimal auf Grafik- und Detail-Einstellungen, die man im „Options"-Menü vor dem Spielstart vornimmt. Die Auflösung spielt selbst auf Geforce2-Ti-Karten keine Rolle, 1.024x768 Bildpunkte sind problemlos spielbar – wenn die CPU genug Power hat. Es ruckelt und zuckelt aber selbst auf einem P4 mit 3 GHz sporadisch, so dass man im Grunde gar nichts machen kann. Lediglich Prozessoren mit weniger als 2.000 MHz können über eine Reduzierung der „Sichtweite" auf den Wert 30 sowie durch Deaktivieren der Option „Schatten" und durch ein Häkchen bei „Stärke Objektdetails" die Spielgeschwindigkeit minimal steigern.

DIRK GOODING



SPIEGELVERKEHRT Anhand des Drahtgitter-Screenshots erkennt man, dass die Spiegelungen in Enter the Matrix über Polygone erzeugt werden.

DAS GRAFIK-MENÜ VON ENTER THE MATRIX

1 **Auflösung: Hier können Sie die gewünschte Auflösung einstellen. Anstelle von hohen Auflösungen empfehlen wir je nach Grafikkarte 800x600 oder 1.024x768 inklusive Kantenglättung und anisotropem Filter.**

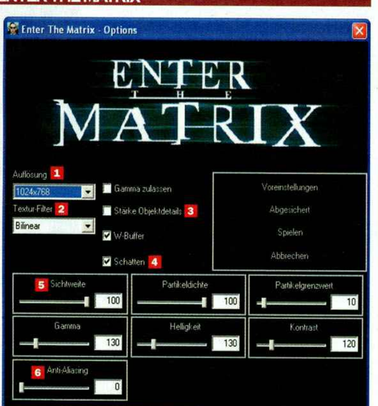
2 **Textur-Filter: Als Minimum sollten Sie hier die Option „Bilinear" auswählen. Die anisotrope Filterung aktivieren Sie allerdings besser über das Treiber-Menü Ihrer Grafikkarte.**

3 **Stärke Objektdetails: Wenn Sie hier ein Häkchen setzen, werden die Polygone reduziert. Die Folge: kaum Performance-Gewinn, aber rechteckige Autoreifen und Modelle mit dreieckigen Schultern.**

4 **Schatten: Die Schatten werden über ein Drahtgittermodell erzeugt und demnach hauptsächlich von der CPU berechnet. Sie abzuschalten, bringt nur bei älteren Prozessoren einen Leistungsschub.**

5 **Sichtweite: Der Schieberegler „Sichtweite" reduziert rigoros die sichtbare Spielfläche. Nur für ältere CPUs sinnvoll, weniger als „30" sollte man nicht einstellen.**

6 **Anit-Aliasing: Kantenglättung sollten Sie nicht über das „Options"-Menü, sondern im Treiber-Menü Ihrer Grafikkarte einstellen. Empfehlung: Geforce2/3-Karten = 2x, Geforce4/Radeon 9500/9700-Chips = 4x.**





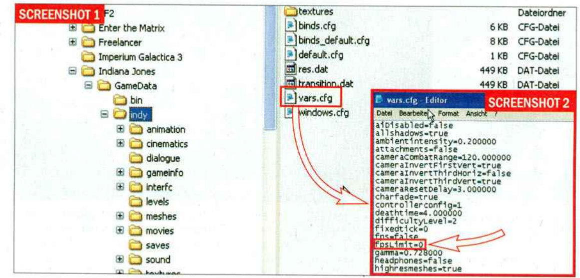
ABGESPECKT Wenn Sie bei „Stärke Objektdetails" einen Haken setzen, reduzieren Sie die Polygone auf ein Minimum (siehe Autoreifen).

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Freie Bahn für PC-Spieler: Entfernen Sie die lästige fps-Bremse in Indiana Jones!

Haben Sie sich auch über die 30-fps-Spaßbremse in **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** geärgert? Sieht so aus, als hätten die Programmierer bei der Umsetzung der Xbox-Version vergessen, dass jeder handelsübliche Monitor mehr als 30 Bilder pro Sekunde darstellen kann. Wir haben jedenfalls die Lösung für dieses Problem: Öffnen Sie dazu die Datei „vars.cfg" mit dem Windows-Editor – die Datei versteckt sich im Installationsverzeichnis des Spiels unter GameData\Indy (Screenshot 1). Dort ändern Sie den Eintrag „fpsLimit=30" einfach in „fpsLimit =0" um (Screenshot 2), speichern ab ... und spielen anschließend mit einer deutlich höheren Framerate. Viel Vergnügen!

DIRK GOODING



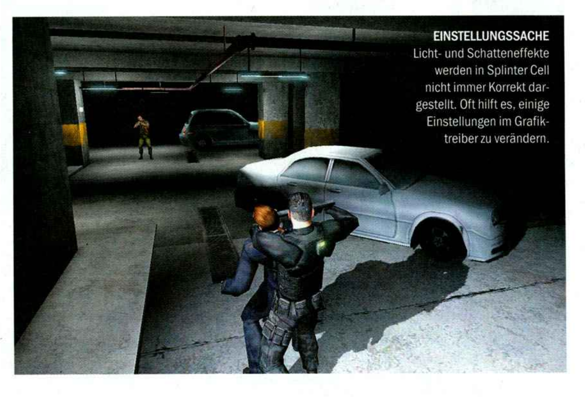
Hardware-Hilfe

Welcher Speicher ist der beste?

Ich will mir einen neuen PC zusammenstellen, der auf einem KT400-Mainboard basiert. Mein Händler empfiehlt mir dafür DDR266-Speicher, denn er meint, DDR266-CL-2-Speicher sei schneller als PC333-CL-2,5. Stimmt das?

SASCHA HINSLEIDER

Wenn Sie im BIOS Ihrer Hauptplatine die so genannte CAS-Latenz auf 2 herunterstellen (CAS2), dann arbeitet der Speicher-Riegel mit einer höheren Geschwindigkeit. DDR333-Speicher kann auch mit niedrigeren Taktfrequenzen betrieben werden – er verhält sich beispielsweise mit 133 MHz Taktfrequenz wie DDR266-Speicher. Wenn Sie beispielsweise DDR333 mit einer angegebenen Latenzzeit von CL2.5 einsetzen wollen, können Sie diesen Speicher oft auch als DDR266-RAM (133 MHz) mit CL2 betreiben. Ebenfalls wichtig ist auch die Wahl des Hauptprozessors für die KT400-Platine. Bei einem Athlon XP mit 133 MHz Frontside-Bustakt ist der Leistungsunterschied zwischen DDR266-CL2 und DDR333-CL2.5 nur sehr gering. Bei einem Athlon XP mit 166 MHz FSB sollte es auf jeden Fall PC333-RAM sein, da die CPU die höhere Speicherbandbreite braucht. In diesem Fall sollten Sie unbedingt DDR400-Speicher mit CL2 wählen.



EINSTELLUNGSSACHE Licht- und Schatteneffekte werden in Splinter Cell nicht immer Korrekt dargestellt. Oft hilft es, einige Einstellungen im Grafiktreiber zu verändern.

Mein Athlon und das A7N8X

Ich möchte mir gern einen PC zusammenstellen und als Hauptplatine das Asus A7N8X nehmen. Es soll AMD-Prozessoren bis zum Athlon 2800+ unterstützen – kann ich denn auch den neuen Athlon XP mit dem Barton-Chipkern darauf einsetzen? Brauche ich für einen Barton ein anderes Mainboard?

HENRIK PAPADOPOLUS

Mit dem aktuellen BIOS unterstützt das Nforce-2-Mainboard A7N8X sogar den Athlon XP 3000+. Andere Hardware ist für Barton-Prozessoren prinzipiell nicht nötig, solange man über ein Mainboard verfügt, das 333 MHz Frontside-Bustakt unterstützt. Zu diesen Mainboards gehören zum Beispiel Platinen, die den KT400-, KT333- oder Nforce2-Chipsatz einsetzen.

Einbauprobleme mit FX 5800 Ultra

Ich habe mir gerade erst eine Geforce FX 5800 Ultra gekauft und muss meinem Ärger Luft machen: Mit meinem Mainboard lässt sich die Karte nämlich nicht verwenden! Ich habe versucht, die Karte in den AGP-Slot zu stecken, sie stößt aber mit dem Mainboard zusammen, so dass sie nicht komplett in den Steckplatz passt. Was kann ich nun machen? Ist der Hersteller der Grafikkarte oder der vom Mainboard daran schuld?

PETER LENZ

Bei einigen Mainboards verhindert ein Kondensator in der so genannten „Keep-Out-Area" nahe des AGP-Slots den Einbau einer FX 5800 Ultra und einiger Geforce4-Ti-4400-Grafikkarten. Leadtek hat angeboten, das Problem unkompliziert zu lösen. Wenden Sie sich dazu per E-Mail an support@leadtek.de oder an die Telefon-Hotline 02405-424-602; -603; -604). Vom K7NCR18G (Pro) gibt es seit Februar ein Redesign, das die Einbauprobleme nicht mehr aufweist.

Noch einmal das A7N8X

Ich habe mir ein Asus A7N8X Deluxe gekauft und eingebaut. Einige meiner Freunde sagen aber, dass man die Taktfrequenz des Prozessors und des Speichers synchron laufen lassen soll. Auf dem Mainboard steckt ein Athlon XP 2200+ Tbred A. Wenn ich den Frontside-Bus auf 166 MHz stelle und den Multiplikator dafür senke, könnte ich eigentlich 333-MHz-Speicher einsetzen, oder? Der Arbeitsspeicher liefe dann synchron zum Frontside-Bustakt. Das Stabilitäts-Problem vom Nforce2 müsste dann beseitigt sein, oder liege ich da falsch?

HEINZ BROHNE

Der Nforce2-Chipsatz von Nvidia läuft bei asynchronem Speicher- und FSB-Takt nicht instabil, sondern einfach nur langsamer. Daher sollten Sie, falls der Prozessor den 166-MHz-Frontside-Bustakt mitmacht, den Speichertakt auch auf PC333 anheben (reale 166 MHz). Unser Tipp: Heben Sie den FSB des Athlon XP 2200+ auf 166 MHz an und wählen Sie den Multiplikator 11. Das ergibt eine effektive Taktfrequenz von 1.826 MHz – das sind zwar nur 26 MHz mehr als vorher, allerdings bekommen Sie etwas mehr Gesamtperformance, da Speicher und FSB nun synchron arbeiten.

Splinter-Cell-Grafikfehler

Ich habe mir Splinter Cell gekauft und bin etwas enttäuscht. Ich besitze einen Athlon XP 2000+ mit 512 MByte Hauptspeicher und einer Geforce4 Ti-4200. Trotzdem hat das Spiel dermaßen viele Grafikfehler, dass es fast unspielbar ist. Die Lichteffekte sind beispielsweise verstärkt und treten am falschen Platz auf. Sam Fisher ist durchsichtig, Lichtquellen scheinen einfach durch ihn hindurch.



NEUES DESIGN Bei der ersten Revision des K7NCR18G Pro (Bild links) kollidiert ein Kondensator der Geforce FX 5800 Ultra noch mit einem Kondensator des Mainboards.



HILFREICH Die Webcodes auf www.pcgames.de helfen Ihnen, schnell auf bestimmte Webseiten zu gelangen. Hinter dem Webcode 2285 verbirgt sich zum Beispiel ein Windows-XP-Patch für Nforce2-Mainboards.

Auch der erhältliche Patch behob die Fehler nicht. Gibt's eine Lösung für das Problem?

SILKE BRENNER

Die Grafikprobleme mit dem bis vor kurzem noch aktuellen Nvidia-Grafiktreiber Detonator 41.09 sind dem Hersteller Ubi Soft bekannt. Eine Lösung für das Problem wird deshalb auch in der mitgelieferten Readme-Datei beschrieben: Wenn Sie **Splinter Cell** mit dieser Treiberversion oder einer neueren spielen, müssen Sie im Options-Menü Ihrer Grafikkarte bei der Registerkarte „Leistungs- & Qualitätseinstellungen" die „Systemleistung" auf „Anwendung" stellen (nicht „Ausgeglichen" oder „Aggressiv"). Anschließend sollten sämtliche Grafikfehler verschwunden sein.

Namens-**Spielereien**

Von den Namen einiger Geforce4-Grafikkarten bin ich verwirrt. Bei mehreren Verkäufern gibt die Produktbeschreibung beispielsweise an, dass die angebotene Grafikkarte den Grafikchip Geforce4 Ti 4800SE einsetzt. Grafikkarten mit dem Geforce4 Ti-4800 sind teuer, deshalb würde ich gerne wissen, wo der Unterschied liegt.

HARALD RÖLVER

Das Kürzel ist verwirrend, da es auf eine Special Edition hindeutet. In Wirklichkeit ist die SE die langsamere und billigere 4800er-Variante. Bei dem Geforce4 Ti-4800 SE handelt es sich um einen Geforce4-Ti-4400-Chip mit AGP-8X-Unterstützung. Der Ti-4800 ist dagegen ein Ti-4600 mit AGP-8X – und etwas schneller als die SE-Version.

Die kleine **Aufrüst-Hilfe**

Ich würde gern mein momentanes System etwas aufrüsten. Noch besitze ich einen Athlon XP 2400+, 256 MByte DDR-SDRAM 333 MHz (Samsung) mit 133 MHz Frontside-Bustakt, das A7N8X von Asus und eine alte Geforce 4 MX-440. Ich wollte die Grafikkarte durch eine technisch weit bessere Ati Radeon 9500 Pro ersetzen. In einem Forum hat man vorgeschlagen, ich sollte mir doch eine von den bald erscheinenden Geforce-FX-Modellen zulegen – oder die Radeon 9700 Pro kaufen. Leider reicht mein Geld dafür nicht. Gibt es denn eine sowohl leistungs- als auch preistechnisch vergleichbare Grafikkarte zur Radeon 9500 Pro?

JULIAN POETSCHKE

Eine Grafikkarte mit Radeon 9500 Pro ist eine gute und vergleichsweise günstige Wahl. Die Atlantis Radeon 9500 Pro von Sapphire kostet bei www.alternate.de ohne Softwarepaket zum Beispiel nur 215 Euro. Aktuelle Grafikkarten mit Geforce FX 5600 Ultra sind merklich langsamer als eine Radeon 9500 Pro und liegen im gleichen Preisbereich.

Verwirrendes **BIOS-Update**

Ich habe kürzlich ein BIOS-Update bei meinem MSI-Mainboard KT3 Ultra 2 durchgeführt, was auch problemlos funktionierte. Seit ich allerdings das Update gemacht habe, zeigt mir mein PC einen Athlon XP 1500+ an. Komisch, denn eigentlich steckt ein Athlon XP 2100+ auf dem Mainboard. Für das Update habe ich MSI Live Update verwendet – wie bekomme ich die Taktfrequenz von meinem Prozesspor wieder?

STEFAN PATZKI

Nach einem BIOS-Flash sind einige Einstellungen wieder auf den Standardwert geändert, so wahrscheinlich auch der Frontside-Bus. Ihr Prozessor läuft normalerweise auf 133 MHz, nun läuft er nur mit 100 MHz. Im BIOS sollten Sie daher die Taktfrequenz des Frontside-Bustaktes hochsetzen, um Ihren 2100+ wiederzubekommen.

Nforce2 bremst Windows XP

Ich habe mir ein neues Mainboard mit Nforce2-Chip gekauft. Nachdem ich Windows XP samt Patches und Service Pack 1 neu installiert habe, läuft das ganze System erschreckend langsam. Woran liegt das?

PATRICK LEUTERS

Das Zusammenspiel aus Windows XP mit Service Pack 1 und Nforce2-Mainboard kann zu verlängerten Ladezeiten und einer erhöhten CPU-Belastung führen. Ob Ihr System von diesem Fehler betroffen ist, können Sie herausfinden, indem Sie während eines Kopiervorgangs zwischen zwei IDE-Laufwerken die Prozessorauslastung im Task-Manager beobachten. Um den Task-Manager zu starten, drücken Sie die Tasten „Strg", „Alt" und „Entf" gleichzeitig. In dem sich öffnenden Fenster können Sie den Wert unter der Registerkarte „Systemleistung" beobachten. Sollte er auf über 50 Prozent steigen, ist Ihr System betroffen. Microsoft hat das Problem ernst genommen und bereits einen Patch veröffentlicht, der die Bezeichnung Q815411 (Memory Allocation Problem) trägt. Der Bugfix steht unter WEBCODE 2285 auf www.pcgames.de zum Download bereit. Wenn Ihr PC nicht von dem Problem betroffen ist, sollten Sie den Patch nicht installieren, da er die System-Stabilität beeinträchtigem kann.

Soundstorm-Zertifikate

Ich habe kürzlich auf der MSI-Homepage gelesen, dass das Nforce2-Board K7N2G-ILSR ein Soundstorm-Zertifikat hat. Besitzt jede Nforce2-Hauptplatine dieses Zertifikat? Was ist das Besondere an diesen Mainboards?

REINER RUNKE

Nicht jedes Nforce2-Mainboard hat das Soundstorm-Zertifikat. Nvidia hat diese Auszeichnung geschaffen, um den Herstellern die Möglichkeit zu geben, Platinen mit besonderen Audio-Eigenschaften zu kennzeichnen. Es gibt eine Reihe von Auflagen, die ein Soundstorm-Nforce2-Board erfüllen muss: Die Platine muss über die MCP-T-Southbridge mit 5.1-Dolby-Digital-Enkoder verfügen. Zudem muss für jeden Kanal ein eigener Ausgang zur Verfügung stehen. Des Weiteren muss der Rauschabstand bei den analogen Ausgängen mindestens 85 dB betragen und bei den analogen Eingängen mindestens 80 dB erreichen. Derzeit sind lediglich drei Mainboards von Abit, Asus und MSI mit dem Soundstorm-Zertifikat auf dem Markt.



BIOS-BAUSTEIN In diesem Speicherbaustein ist das Ein- und Ausgabe-System gespeichert. Sie sollten sich auf der Herstellerwebseite regelmäßig erkundigen, ob es BIOS-Versionen gibt.

Noch **Fragen?**

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Grand Theft Auto: Vice City

Der GTA-Held hat endlich einen Namen! Als Tommy Vercetti schlagen und ballern Sie sich durch eine riesige Stadt, deren 80er-Jahre-Flair bei alten Säcken (wie uns) für ein Déjà-vu nach dem anderen sorgt. Damit Sie im riesigen Gaunermoloch möglichst schnell Fuß fassen, haben wir eine kugelsichere Komplettlösung für Sie angefertigt.

Allgemeine Tipps

Erledigen Sie die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen gleich zu Beginn des Spiels. Je weiter Sie in der Handlung voranschreiten, desto mehr Gegner haben Sie in Vice City. Das bedeutet, dass der Bleigehalt in der Luft beträchtlich steigt und Sie die Missionen kaum schaffen können.

Wie schaffe ich mir Platz auf der Straße?

Wenn Sie mit einem Kranken- oder Polizeiwagen unterwegs sind und das Martinshorn eingeschaltet haben, sollten Sie auf der Mitte der Straße fahren. So kommen Ihnen die anderen Verkehrsteilnehmer nicht ständig in die Quere.

Stadtrundfahrt

Machen Sie sich mit der Gegend vertraut. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, sollten Sie zuerst ein wenig mit dem Wagen in der Gegend herumgondeln. Auf diese Weise wissen Sie, wo die Abkürzungen sind, und können sich diese besser zunutze machen. Besonders Missionen mit einem knapp bemessenen Zeitlimit lassen sich dann einfacher erledigen.

Wie zerstöre ich die Polizeihubschrauber?

Vergeuden Sie nicht Ihre Munition an Polizeihubschrauber. Diese lassen sich lediglich mit dem Raketenwerfer oder einem beliebigen Sturmgewehr (Ruger oder M4) vom Himmel holen, die Sie erst später im Spiel erhalten.

Die leichten Damen

Die Bordsteinschwalben können Ihnen zu einem Gesundheitszustand verhelfen, der weit über 100 Prozent hinausgeht. Fahren Sie mit Ihrem Wagen langsam am Straßenrand entlang, bis Sie neben einer solchen Dame stehen. Sie dürfen aber nicht in einem Polizeiwagen, einem Taxi oder einem schwer beschädigten Wagen sitzen. Warten Sie, bis die Dame einsteigt, und fahren Sie mit ihr zu einem Grünstreifen, der etwas abseits liegt. Nach einigen rhythmischen Bewegungen Ihres Wagens steigt Tommys Lebensanzeige auf maximal 125 Prozent.

Kostenlose Reparatur

Mit einem kleinen Trick können Sie Ihren Wagen reparieren, ohne dass Sie zu einer Pay'n'Spray-Garage fahren müssen. Parken Sie Ihr lädiertes Auto in der Garage Ihres Verstecks und speichern Sie Ihren Spielstand. Wenn Sie diesen anschließend laden, ist das Auto im Top-Zustand.

Hände hoch!

Eine besonders einfache Methode, um an Geld zu kommen, sind Überfälle. In jedem Laden steht ein gelangweilter Typ hinter dem Tresen. Wenn Sie auf diese Personen zielen, geben sie Ihnen ihr Geld. Je länger Sie die Ladenhüter bedrohen, desto mehr Kohle bekommen Sie. Leider steigt Ihr Fahndungslevel durch Überfälle gewaltig an. Wenn Sie **GTA: Vice City** zu 100 Prozent lösen wollen, müssen Sie jedes Geschäft ausrauben.

Seien Sie ein guter Bürger!

Wenn Sie einen Polizisten sehen, der einem flüchtenden Gauner nachläuft, sollten Sie den Ordnungshüter unterstützen. Verfolgen Sie den Ganoven und schlagen Sie ihn nieder, um vom Polizisten 50 Dollar plus Lob zu erhalten. Für jeden weiteren Tritt gegen den am Boden liegenden Pixel-Schurken erhalten Sie weitere 50 Dollar. Mehr als 200 Dollar macht der Polizist aber nicht locker.
WICHTIG: Benutzen Sie auf keinen Fall eine Feuerwaffe, da der Polizist Sie sonst attackiert.

Die Rampen

Heizen Sie über jede Rampe und jeden Hügel, die Sie finden. Einige Sprünge bringen Ihnen die Super-Irrsinns-Sprung-Auszeichnung ein, für die Sie ordentlich Kohle kassieren.
Frischen Sie Ihre Gesundheit auf. Sollte Ihre Lebensenergie in kritische Gefilde abrutschen, müssen Sie nur eines der über die ganze Stadt verteilten Herzchen aufsammeln. Sie verhelfen Ihnen zu voller Gesundheit.
In Krankenhäusern und Apotheken können Sie sich gegen einen kleinen Obolus zu jeder Tages- und Nachtzeit verarzten lassen.

Tipps zu den Missionen

Lernen Sie aus Fehlern!

Wenn Sie einen Auftrag nicht geschafft haben, starten Sie ihn am besten gleich noch einmal. Nun wissen Sie genau, was Sie machen müssen, und können Ihr Gefährt oder Ihre Ausrüstung nach den Anforderungen der Aufgaben wählen. Die Missionen laufen immer gleich ab, so dass Sie wissen, welche Route der Gegner einschlägt oder wohin Sie genau müssen.

Wie halte ich die Gegner auf?

Setzen Sie Fahrzeuge ein, um Straßenblockaden zu errichten. Falls ein Gegner flüchten will, sitzt er in der Falle. Besonders Busse und andere große Fahrzeuge eignen sich für diesen Einsatz. Wenn die Gauner eingekeilt sind, können Sie mit einer gezielten Salve das Fluchtauto in die Luft jagen. Eine weitere Möglichkeit, die Ganoven aufzuhalten, ist es, die Reifen des Fluchtwagens zu zerschießen.

Fahndungslevel

Nach einigen Missionen haben Sie einen ganzen Haufen Gesetzeshüter im Nacken. Versuchen Sie nicht, diese abzuschütteln, sondern erledigen Sie das Missionsziel. Sobald der Auftrag erfüllt ist, erlischt Ihr Fahndungslevel. Dies funktioniert bei nahezu allen Aufträgen.

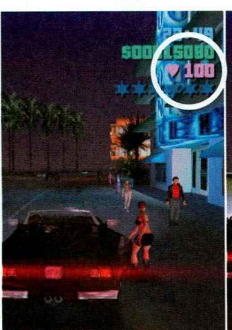
Regeln im Straßenverkehr

Die meisten Missionen sind nicht zeitkritisch. Fahren Sie deshalb keinesfalls wie ein Geisteskranker durch die Gegend. Sie machen sich das Leben nur unnötig schwer, wenn Sie nicht nur Ihre Missionsziele erfüllen müssen, sondern auch noch die Polizei im Nacken haben. Wenn Sie eine rote Ampel ignorieren, stört sich kein Polizist daran.

Polizei abwimmeln

1. Beim ersten Fahndungslevel können Sie den Polizisten einfach entgehen. Stellen Sie sich in eine abgelegene Gasse und warten Sie, bis der Stern wieder verschwindet – oder düsen Sie gemütlich durch die Gegend.
2. Bei höheren Fahndungslevels müssen Sie schon etwas trickreicher vorgehen. Da der Fahndungslevel nicht von alleine abnimmt, müssen Sie die Bestechungsgelder einsammeln, die in Form von Polizeimarken (Sternsymbolen) in der Stadt verteilt liegen. Es ist wichtig, dass Sie die Fundorte dieser Marken kennen und sie schnell finden, wenn es brenzlig wird. Fahren oder gehen Sie deshalb zuerst einen Stadtteil ab und prägen Sie sich die Fundorte ein.
3. Brettern Sie zum nächsten Pay'n'Spray-Laden. Nachdem Ihr Auto umlackiert und re-

G



VORHER Die leichte Dame steigt in Tommys parkendes Auto ein.



NACHHER Nach getaner Arbeit geht es Tommy wesentlich besser.



HÄNDE HOCH! Ein kleiner Überfall bringt zusätzliches Geld in die Gaunerkasse. Je länger Sie auf den Kassierer zielen, desto mehr Kohle können Sie einheimsen.

Was erhalte ich für die Päckchen?

Anzahl der Päckchen	Belohnung	Wo finde ich die Waffe?
10	Kugelsichere Weste	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
20	Kettensäge	Ocean View/Starfish Island Anwesen
30	Python	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
40	Flammenwerfer	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
50	Laser Scope Sniper Rifle	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
60	Minigun	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
70	Raketenwerfer	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
80	Sea Sparrow	Starfish Island Anwesen
90	Rhino	Fort Baxter Air Base
100	AH-64 Apache + $ 100.000	Fort Baxter Air Base

pariert worden ist, erkennen es die Polizisten nicht wieder und der Fahndungslevel wird auf null gesetzt.

4. Begeben Sie sich zu einem Klamottenladen und lassen Sie sich neu einkleiden. Ihr Fahndungslevel sinkt dadurch erheblich.

Der Polizeihubschrauber

Der Polizeihubschrauber ist sehr gefährlich, weil Sie sich vor ihm nur in Sicherheit bringen können, wenn Sie ein Dach oder Ähnliches über dem Kopf haben. Nach einer Weile seilen sich schwer bewaffnete Spezialeinheiten ab, die Sie unbedingt erledigen sollten, bevor sie den Boden erreichen. Mit einem Sturmgewehr oder dem Raketenwerfer können Sie den Heli vom Himmel holen. Denken Sie aber daran, dass nach kurzer Zeit ein weiterer Helikopter auftaucht. Vergessen Sie nicht, dass ein zerstörter Hubschrauber den Fahndungslevel gewaltig nach oben treibt.

Rampen

Woran erkenne ich einen Super-Stunt?

Zum einen gibt es die Super-Stunt-Rampen. Wenn Sie sehr schnell unterwegs sind und darüber fahren, schaltet die Kamera in den Cinema-Mode und die Szene läuft in Zeitlupe ab.

Belohnung für gelungene Sprünge

Bei diesen Sprüngen erhalten Sie 100 Dollar für einen gelungenen Stunt. Bei besonders spektakulären Aktionen können Sie weitaus mehr Kohle erhalten. Die Höhe der Belohnung hängt davon ab, wie weit und wie hoch Sie gesprungen sind. Außerdem fließt die Zahl der Drehungen und Überschläge mit in die Bewertung ein. Am besten eignet sich ein schneller und leichter Sportwagen für diese Aufgabe. Achtung: Die Rampen, die sich in der Nähe von Gewässern befinden, sind mit Vorsicht zu genießen. Wenn Sie nicht genügend Schwung haben, landen Sie im tödlichen Nass.

Gegner erledigen - Beweise beseitigen

Autobombe

Wenn sich die Gauner hinter Autos verstecken, schießen Sie auf die Fahrzeuge. Durch die Explosion schicken Sie gleich mehrere Kontrahenten ins Nirwana.

Autos kapern und entsorgen

In einigen Missionen müssen Sie Fahrzeuge zerstören. Setzen Sie dazu ein Gefährt ein, das größer und stärker ist als Ihr Zielobjekt, und rammen Sie es so lange, bis es in Flammen aufgeht. Wenn das Fahrzeug nur abgestellt ist, schleichen Sie sich heran und kapern den Wagen. Anschließend schieben Sie ihn ins Wasser. Stellen Sie sich dazu hinter den Wagen und rennen Sie dagegen, bis er ins Wasser rollt. Am besten geht dies an Orten, an denen der Wagen nicht über eine Stufe geschoben werden muss.

Gegnerhorden

Große Gegnergruppen sollten Sie nicht ohne fahrbaren Untersatz angreifen. Auch wenn Sie über eine dicke Wumme verfügen, wachsen Ihnen die Probleme nach einiger Zeit über den Kopf. Setzen Sie sich stattdessen in ein robustes Fahrzeug und fahren Sie in die Menge. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht stehen bleiben, da Sie sonst von der Horde aus dem Wagen gezerrt werden.

Drive-by-Shooting

Eine beliebte Art, Gegner auszuschalten, ist das so genannte Drive-by-Shooting. Dafür benötigen Sie eine Maschinenpistole und natürlich ein Fahrzeug. Setzen Sie sich in Ihren Wagen und schauen Sie zur Seite. Nach kurzer Zeit zückt Tommy Vercetti die Waffe und hält sie aus dem Fenster. Um die Feinde endgültig niederzustrecken, sollten Sie möglichst langsam am Zielobjekt vorbeifahren. Diese Methode hat den Vorteil, dass Sie für eine gewisse Zeit durch die Karosserie Ihres Wagens vor Angreifern geschützt sind und anschließend schnell flüchten können. Achten Sie aber auf die Waffen der Gegner. Wenn diese über großkalibrige Wummen verfügen, geht Ihr Gefährt schnell in Flammen auf.

Top Fun Vans (Spaßmobile)



Wenn Sie einen kleinen Bus mit der Aufschrift „Top Fun" entdecken, können Sie sich auf Subquests der besonderen Art einstellen. Jede erfolgreich absolvierte Sondermission wird mit 100 Dollar belohnt. Hier die Standpunkte der Top Fun Vans mit ihren Subquests:

1. Ferngesteuertes Bandit-Flugzeug-Rennen – Der Van befindet sich auf dem Multi-Store-Car-Park in der Nähe des North-Point-Einkaufszentrums.

2. Ferngesteuertes Bandit-Auto-Rennen – Der Van befindet sich direkt an der Startlinie der Dirt-Bike-Strecke im Norden des Strandes.

3. Ferngesteuertes Helikopter-Rennen – Am Flughafen, in der Nähe des südlichen Eingangs finden Sie den RC-Heli.

Gegner anhalten

1. Die einfachste Methode, Gegner anzuhalten, ist, die Reifen des Fluchtwagens zu zerschießen. Der Wagen wird durch einen Plattfuß nahezu unkontrollierbar und wird bald einen Unfall bauen.

2. Im Gegensatz zu **GTA 3** können Sie die Scheiben von Fahrzeugen zerschießen und die Fahrer mit einem gezielten Schuss eliminieren.

Tatütata

Diese Nebenjobs bringen, neben ein paar Mäusen, nützliche Boni (siehe Extrakasten „Die Bonusmissionen"). Absolvieren Sie diese Sondereinsätze möglichst bald, denn zu Beginn des Spieles haben Sie kaum Feinde und können ungestört agieren. Außerdem können Sie sich während der Einsätze ein gutes Bild vom Vice-City-Straßennetz machen.

Taxi

Je mehr Passagiere Sie ohne Unterbrechung zu ihrem Ziel fahren, desto mehr Geld erhalten Sie. Passen Sie auf, dass Ihr Taxi nicht allzu viel Schaden erleidet. Ab einem gewissen Beschädigungsgrad steigen keine Fahrgäste



FEUER FREI! Neben dem normalen Drive-by-Shooting können Sie vom Motorrad aus auch nach vorne schießen und flüchtende Autos schnell zur Aufgabe zwingen.



PLATZ DA! Wenn Sie das Martinshorn einschalten, fahren die anderen Verkehrsteilnehmer artig zur Seite und Sie können ungehindert passieren.

Die Bonusmissionen

In bestimmten Autos können Sie diverse Sondermissionen starten. Um das Spiel zu lösen, müssen Sie diese Aufgaben nicht unbedingt absolvieren. Die jeweiligen Boni machen das Überleben in Vice City allerdings um einiges leichter. Mehr Details zu diesem Thema erfahren Sie im Abschnitt „Tatütata".



Taxi

Transportieren Sie insgesamt 100 Fahrgäste. Wenn Sie das geschafft haben, ist jedes Taxi mit einer hydraulischen Federung ausgestattet. Die Folge: Sie können mit allen Taxis springen. Sie müssen die Gäste übrigens nicht direkt nacheinander transportieren, sondern können auch zwischendurch eine Pause machen.
TIPP 1: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'-Spray-Garage, damit Schäden am Taxi repariert werden. Begeben Sie sich aber nur dann dorthin, wenn Sie etwas Zeit übrig haben und in der Nähe der Garage sind.
TIPP 2: Bei den Taximissionen zählt jede Sekunde. Wenn Sie einen Fahrgast ausgemacht haben, rasen Sie auf ihn zu und halten direkt neben ihm, so dass er gleich einsteigen kann. Setzen Sie die Hand- und Fußbremse gleichzeitig ein, damit der Wagen schneller zum Stehen kommt. Halten Sie die Handbremse gezogen, bis der Fahrgast im Taxi ist. Auf diese Weise verhindern Sie, dass der Wagen wegrollt.



Feuerwehr

Schützen Sie Vice City vor der Feuersbrunst! Fahren Sie zu den Brandherden und benutzen Sie die Feuertaste, um den Schlauch zu benutzen. Wenn Sie Level 12 absolviert haben, können Ihnen Flammen nichts mehr anhaben.



Pizza-Lieferservice

Verpflegen Sie die freundlichen Bürger mit wohlschmeckenden Mafiatorten. Fahren Sie zu den Kunden und werfen Sie ihnen die Pizza zu. Nachdem Sie Level 10 absolviert haben, verfügt Tommy zukünftig über eine Lebensenergie von 150.

Krankenwagen

Sobald Sie Level 12 erreichen, können Sie rennen, ohne dass Ihr Protagonist müde wird.
TIPP: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'Spray-Garage, damit Schäden am Krankenwagen repariert werden. Fahren Sie aber nur dorthin, wenn Sie etwas Zeit übrig haben.



Polizei

Steigen Sie in ein Gefährt der Ordnungshüter und aktivieren Sie die Bonusmission. Auf dem Radar werden Ihnen die Aufenthaltsorte von Verbrechern angezeigt. Ihre Aufgabe besteht darin, die Gauner zu verfolgen und um die Ecke zu bringen. Dabei sind alle Mittel erlaubt. Wenn Sie Level 12 abgeschlossen haben, werden die kugelsicheren Westen aufgestockt. Sie halten nun 150 anstatt 100 Schadenspunkte aus. Sobald Sie alle versteckten Päckchen eingesammelt haben, steht Ihnen in der Fort-Baxter-Kaserne ein Kampfhubschrauber zur Verfügung. Steigen Sie ein und aktivieren Sie die Bonusmission. Es folgt die ultimative Bürgerwehr-Mission „Donner über Vice City". Viel Spaß!



Mr. Whoopee

Fahren Sie mit dem Eiswagen durch Vice City und halten Sie nach ahnungslosen Passanten Ausschau. Wenn viele Fußgänger in der Nähe sind, drücken Sie die Hupe. Die lustige Melodie zieht die Kunden magisch an. Da es sich bei Ihrer Ware nicht um Eiscreme, sondern um Drogen handelt, erhalten Sie für jeweils vier verkaufte Einheiten einen Fahndungsstern. Aus diesem Grund sollten Sie in regelmäßigen Abständen einen Pay'n'Spray-Laden aufsuchen. Wenn Sie ohne Unterbrechung 50 Einheiten verkaufen, können Sie sich bei Cherry Popper jeden Tag einen kleinen Obolus abholen.

mehr ein. In diesem Fall müssen Sie in eine Pay'n'Spray-Lackiererei fahren und das Fahrzeug reparieren lassen. Falls Ihnen der Bonus egal ist, können Sie sich natürlich auch einfach ein neues Vehikel stehlen.
TIPP: Warten Sie nicht, bis der Fahrgast eingestiegen ist, sondern fahren Sie los, sobald er die Tür geöffnet hat. Der Gast steigt dann während der Fahrt ein.

Krankenwagen:

1. Zuerst müssen Sie sich einen Krankenwagen organisieren. Entweder Sie schnappen sich die Karre vor dem Krankenhaus oder Sie sorgen für eine handfeste Auseinandersetzung auf der Straße. Wenn ein Passant zu Boden geht, kommt kurz darauf ein Krankenwagen angebraust. Jetzt müssen Sie nur noch einsteigen und losfahren.
2. Sie können bis zu drei Personen im Krankenwagen befördern. Das hilft ungemein, um alle Patienten rechtzeitig ins Krankenhaus zu schaffen.
3. Fahren Sie lieber etwas zu langsam als zu schnell. Für jeden harten Stoß gegen den Krankenwagen werden Ihnen kostbare Sekunden abgezogen. Außerdem neigt der Krankenwagen in schnellen Kurven dazu, auf die Seite zu stürzen.

Feuerwehr:

1. Falls vor der Feuerwehrwache kein Löschzug steht, müssen Sie einfach ein kleines Feuer entfachen. Jagen Sie einen oder mehrere Wagen in die Luft. Kurz darauf erscheint ein Feuerwehrwagen, den Sie kapern können.
2. Der Feuerwehrwagen ist nicht besonders schnell. Deshalb ist es ungemein wichtig, dass Sie einige Abkürzungen kennen. Benutzen Sie auch die Gehwege als Fahrbahn. Hindernisse wie Laternen oder Ampeln sind schnell aus dem Weg geräumt.
3. Das Fahrverhalten des Löschzugs ist sehr behäbig. Denken Sie deshalb daran, dass die Wasserdüse beweglich ist. So können Sie ein brennendes Fahrzeug besser anvisieren und müssen den Zug nicht unter viel Zeitaufwand in Position bringen. Generell sollte die Düse aber immer in Fahrtrichtung zeigen.

Polizei:

1. Bei diesen Missionen sollen Sie Verbrecher jagen und zur Strecke bringen. Für jeden erledigten Ganoven erhalten Sie einige Dollar. Der Polizeiwagen kann während einer solchen Mission wesentlich mehr Schaden einstecken als üblicherweise.
2. Die Bürgerwehr-Missionen sind die einzigen Bonus-Missionen, bei denen Sie das Fahrzeug verlassen dürfen, ohne dass dadurch der Auftrag scheitert. Bleiben Sie aber trotzdem im Wagen, da er Sie schützt. Nachdem Sie das gegnerische Auto einige Male mit Ihrem Wagen gerammt haben, steigt der Ganove aus. Fahren Sie ihn über den Haufen und jagen Sie dann gleich den nächsten Verbrecher. Setzen Sie auch die Maschinenpistole ein, um den gegnerischen Wagen im Drive-by-Shooting-Stil zu zerstören.
3. Schalten Sie bei den Verfolgungsjagden die Sirene des Polizeiwagens ein, damit Ihnen kein anderer Verkehrsteilnehmer in die Quere kommt und Sie aufhält.

Fahrzeuge, Fahrstile und Orientierung

Schadensmodell

Fahrzeuge halten je nach Größe einen gewissen Schaden aus. Wenn der Wagen allerdings zu sehr lädiert ist, beginnt er erst zu qualmen, dann zu brennen und fliegt nach kurzer Zeit in die Luft. Verlassen Sie Ihren fahrbaren Untersatz frühzeitig, damit Sie nicht der Explosion zum Opfer fallen. Achtung: Wenn Sie das Gefährt aus der Fahrerperspektive lenken und darüber hinaus einen schnellen Wagen fahren, sehen Sie die Flammen nicht. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie sich mitten in einem Auftrag befinden. Achten Sie bei diesen Fahrzeugen besonders auf den Schadensstatus.

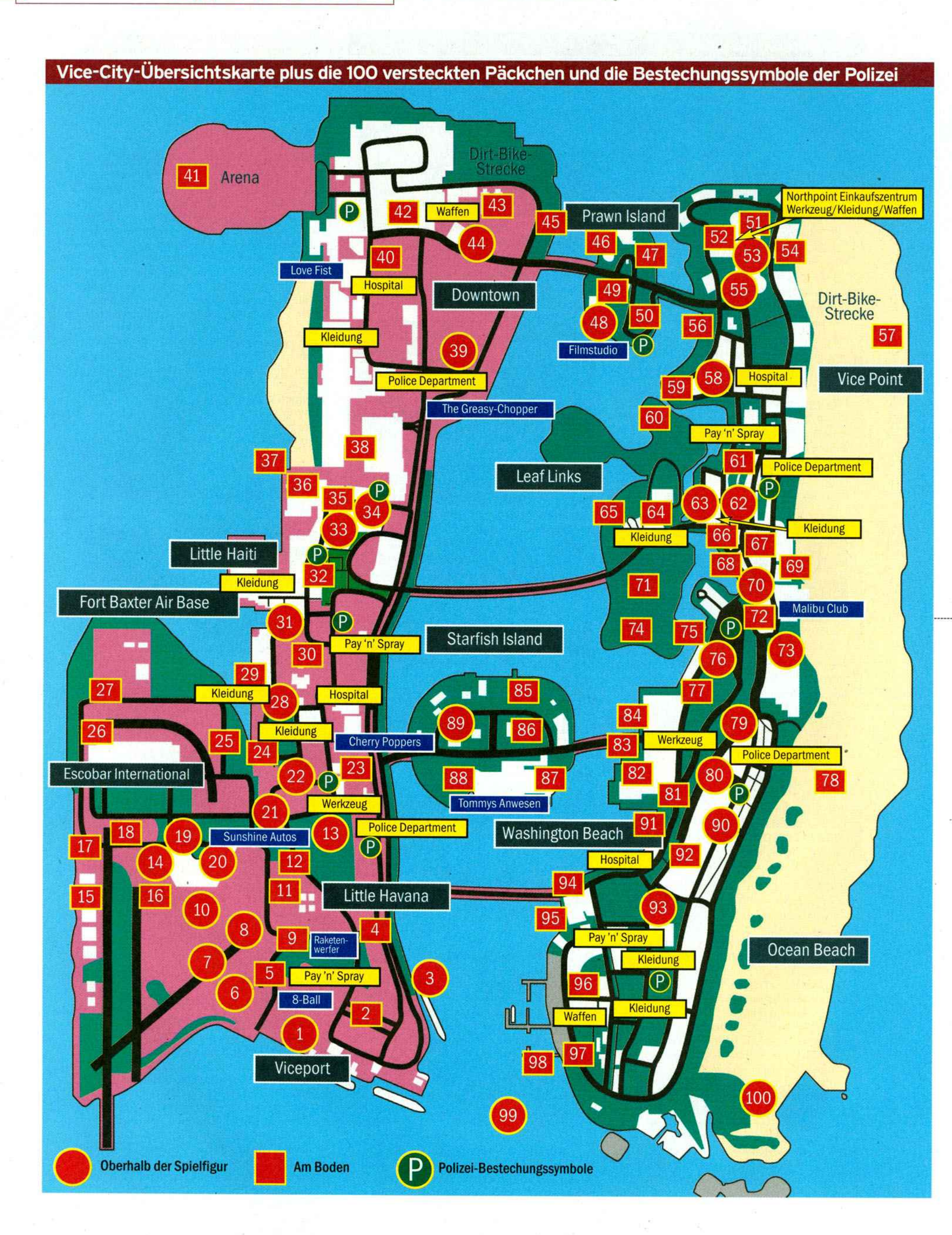
Driften

Um eine Ecke gelangen Sie am besten, indem Sie die Handbremse einsetzen und driften. Für solche Manöver benötigen Sie aber eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl. Schlagen Sie kurz vor der Ecke das Lenkrad ein und ziehen Sie kurz an der Handbremse. Wenn Ihr Fahrzeug ins Schleudern gerät, kontrollieren Sie den Drift durch Einsatz der Fußbremse. Bei Autos, die auch ohne Einsatz der Handbremse schnell ins Schleudern geraten, sollten Sie die Handbremse nicht benutzen. Schlagen Sie stattdessen das Lenkrad kurz vor Ecke stark ein und regeln Sie den Drift mit der Fußbremse. Ein Einsatz der Handbremse resultiert meist in einer 180-Grad-Wendung, mit der Sie aber hervorragend Gegner abschütteln können.

Den nötigen Überblick verschaffen

1. Das Straßennetz der Stadt ist sehr verwirrend und schnell haben Sie sich verfahren. Gerade bei zeitkritischen Missionen ist es wichtig, die schnellste Route von A nach B zu finden. Geben Sie auf gut ausgebauten Straßen – etwa Highways – ordentlich Gas. Je schneller Sie fahren, desto mehr sehen Sie von der Karte auf Ihrem Radar. Auf Hauptstraßen haben Sie den Vorteil, dass Sie viel Platz zum Manövrieren haben. In kleineren Gassen geraten Sie schnell in einen Stau, den Sie unter Zeitverlust durchbrechen müssen.
2. Sie sparen ordentlich Zeit, wenn Sie nicht nur den Hauptstraßen folgen, sondern auch kleine Abkürzungen durch Gassen und Park-

Vice-City-Übersichtskarte plus die 100 versteckten Päckchen und die Bestechungssymbole der Polizei



Sunshine Auto Show Room

Preis: 50.000 Dollar
Missionen: Autos beschaffen (je nach Liste)
Belohnung pro Tag: Zwischen 1.500 und 9.000 Dollar, je nachdem, wie viele Listen Sie bereits erledigt haben.
Wegen der hohen Profite lohnt es sich, das Autohaus möglichst bald zu kaufen. Sie erhalten 500 Dollar pro Auto, 20.000 Dollar pro erledigter Liste, tägliche Gewinne und ein Sonderauto pro abgehandelter Liste.
Hier die vier Listen:

Liste 1	Liste 2	Liste 3	Liste 4
Landstalker	Sabre	Cheetah	Voodoo
Idaho	Virgo	Infernus	Cuban Hermes
Esperanto	Sentinel	Banshee	Caddy
Stallion	Stretch	Phoenix	Baggage Handler
Rancher	Washington	Comet	Pizza Boy
Blista Compact	Admiral	Stinger	Mr. Whoopee
Belohnung: Bis zu 1.500 Dollar täglich und einen Deluxo	Belohnung: Bis zu 4.000 Dollar täglich und einen Sabre Turbo	Belohnung: Bis zu 6.500 Dollar und einen Sandking	Belohnung: Bis zu 9.000 Dollar und einen Hotring Racer



anlagen nehmen. Dafür ist es aber immens wichtig, dass Sie die Stadt aus dem Effeff kennen. Absolvieren Sie zu Beginn eines Stadtteils die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen. Während dieser Einsätze lernen Sie die Stadt und deren Abkürzungen am besten kennen.

Panzer

Wenn Sie den höchsten Fahndungslevel haben, werden Sie nicht nur von der Polizei und den SWAT-Einheiten verfolgt, sondern haben auch noch die Armee am Hintern. Diese rückt mit Transportern und Panzern an. Mit sehr viel Glück können Sie den Panzer klauen. Falls Sie es allerdings nicht schaffen und auch keinen Cheat einsetzen wollen, müssen Sie 90 Päckchen einsammeln. Anschließend steht der Panzer in der Fort Baxter Air Base. Vorsicht! Im Gegensatz zur Polizei ist das Militär nicht an Ihrer Verhaftung interessiert, sondern will Sie unbedingt ins Jenseits befördern.

Motorräder

Im Gegensatz zu **GTA 3** können Sie in **Vice City** auch diverse Zweiräder benutzen. Diese haben den Vorteil, dass sie sehr wendig und flink sind. In schmalen Gassen und Abkürzungen kann man den Gegnern sehr schnell entkommen. Außerdem können Sie vom Motorrad aus auch nach vorne und nach hinten ballern. Wie im realen Leben ist Motorradfahren auch in **Vice City** sehr gefährlich und ein Sturz kann bis zu 100 Lebenspunkte kosten.

Hubschrauber

Eine der gravierendsten Neuheiten von **Vice City** ist die Tatsache, dass Sie von Anfang an fliegen können. Die Steuerung der Helikopter ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach einer kurzen Übungsphase bringt Sie der Heli sehr schnell zu Ihrem Bestimmungsort. Achten Sie darauf, den Helikopter nicht zu weit nach vorne zu neigen. Er wird dadurch zwar schneller, verliert aber auch rasch an Höhe.

Rüstung & Waffen

Der Raketenwerfer

Viele der Waffen finden Sie an versteckten Orten in der ganzen Stadt, wobei die schweren Schießeisen meistens sehr gut versteckt sind. Den Raketenwerfer können Sie nur im zweiten Stadtteil im Armeeshop kaufen. Wenn Sie jedoch 70 Päckchen finden, erscheint ein Raketenwerfer im Ocean View Hotel und im Starfish Island Mansion.

Kugelsichere Weste und Schrotflinte

Besorgen Sie sich vor jeder Mission eine kugelsichere Weste. Die kann einige Treffer vertragen. Wenn Sie noch keine Waffe besitzen, sollten Sie einen Polizeiwagen stehlen. Sobald Sie in das Fahrzeug einsteigen, schnappt sich Ihr Held die Schrotflinte, die zur Standardausrüstung amerikanischer Streifenwagen gehört.

Eastereggs

1. Wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Mond schießen, wird dieser riesengroß. Feuern Sie erneut, wird er wieder klein.
2. Werfen Sie einen Blick auf die über die ganze Stadt verteilten Plakate oder die Zeitungen, die auf der Straße liegen. Dort werden einige Filme auf die Schippe genommen.
3. Schnappen Sie sich in Little Haiti den Voodoo-Wagen. Sobald Sie darin sitzen, drücken Sie eine Richtungstaste und die Taste für die Spezialmissionen. Der Wagen beginnt daraufhin, auf den Achsen zu springen.
4. Richten Sie den Wasserstrahl des Feuerwehrwagens in eine Menschenmenge, um der Bevölkerung ein wenig Badespaß zu bieten.
5. Lassen Sie sich auf einen Faustkampf ein, nachdem Sie eine Adrenalin-Pille geschluckt haben. Bei dieser Idee hat anscheinend der Film **Matrix** als Vorbild gedient.

Tricks & Mogeleien

Der Streifenwagen-Trick

Wenn Sie in einem Streifenwagen sitzen, verfolgt werden und der Wagen stark beschädigt ist, sollten Sie eine Bürgerwehr-Mission starten. Sobald diese beginnt, kann das Fahrzeug mehr Schaden einstecken als normal.

Der Krankenwagen-Trick

Steigen Sie in einen Krankenwagen ein, sobald Ihr Gesundheitszustand kritisch ist. Wenn Sie im Krankenwagen sitzen, erhalten Sie 20 Prozent Lebensenergie. Das funktioniert aber nur, wenn Sie zum ersten Mal einsteigen. Beim nächsten Krankenwagen erhalten Sie erneut einen Bonus.

Ärger durch Telefon-Missionen

Da es sich bei den Telefon-Missionen immer um Jobs verschiedener Banden handelt, können Sie davon ausgehen, dass die mit dem Auftraggeber verfeindeten Gangs auch auf Tommy nicht mehr gut zu sprechen sind. Sparen Sie sich aus diesem Grund die Telefon-Missionen für später auf, da Sie ansonsten bald in jedem Viertel unter Beschuss genommen werden.



PLATTFUSS Wenn Sie die Reifen der Polizeiwagen zerschießen, haben die Ordnungshüter keine Chance mehr, Sie bei einer Verfolgungsjagd zu erwischen.



HEISS BEGEHRT Dieses Gebäude finden Sie im südlichsten Teil von Little Havana. Im Innenhof des Komplexes finden Sie im Swimmingpool den Raketenwerfer.

Kommen Sie in die Arena!

Von 20:00 bis 23:59 Uhr hat die Downtown-Arena geöffnet. Hier warten mehrere spannende Rennen auf Sie, die Sie sich schon wegen der Belohnung nicht entgehen lassen sollten.

Lust auf Beachball?

Fahren Sie von Osten her nach Starfish Island und gehen Sie zum ersten Haus zu Ihrer Rechten. Im Garten befindet sich ein Beachball, mit dem Sie ein wenig spielen können.

Der Schießstand

Nach der Mission „Der Scharfschütze" findet im Waffenladen in Downtown ein Wettschießen statt. Begeben Sie sich in den Hinterraum und beweisen Sie Ihre Treffsicherheit. Sollten Sie es schaffen, über 45 Punkte zu erzielen, werden Sie mit der Schnelllade-Funktion belohnt. Jeder Magazinwechsel dauert fortan nicht länger als ein Augenzwinkern.

Schnelles Geld durch Überfälle

Suchen Sie sich einen Laden, der in der Nähe eines Pay'n'Spray-Ladens liegt. Rauben Sie den Laden vollständig aus und fahren Sie danach in den Pay'n'Spray-Laden zum Umlackieren. Ihr Fahndungslevel ist jetzt wieder auf null und Sie können das Geschäft erneut plündern. Auf diese Weise sind Sie in der Lage, binnen kürzester Zeit ein kleines Vermögen einzuheimsen.

Die Immobilien

Folgende Immobilien können Sie in Vice City käuflich erwerben. Zwar werfen die Gebäude keinen Gewinn ab, aber Sie helfen dabei, Ihr kriminelles Netzwerk über die ganze Stadt auszubreiten.

Hyman Condo

Die Nobel-Hütte liegt im Häuserblock östlich vom Memorial Stadion und kostet satte 14.000 Dollar, hat aber viel zu bieten: Neben drei Garagen verfügt das Anwesen als einzige Immobilie über einen Hubschrauber-Landeplatz samt Maverick-Helikopter. Diese Anschaffung bietet die schnellste Möglichkeit, um sich in den Vice-City-Luftraum zu begeben.

Elswanko Casa

Verfügt über eine Garage und kostet wegen der guten Lage satte 8.000 Dollar. Sie finden das Gebäude südlich des North-Point-Einkaufszentrums. Ein optimaler Stützpunkt, mit dem Sie das westliche Festland von Vice City bestens kontrollieren können.

Ocean Hights

Wegen der Nähe zum Ocean View Hotel (der von Anfang an verfügbare Speicherpunkt) nicht unbedingt zu empfehlen. Das Gebäude hat eine Garage und kostet 7.000 Dollar.

Links View Apartments

Die strategisch wichtige Wohnanlage liegt zwischen Leaf Links und dem Vice-Point-Polizeirevier. Sie kostet 6.000 Dollar und verfügt über eine Garage.

1102 Washington Street

Dieses eher unwichtige Hochhaus liegt gegenüber von Ken Rosenbergs Kanzlei in Washington Beach und kostet 3.000 Dollar.

3321 Vice Point

Wegen der vorteilhaften Lage direkt nördlich des North-Point-Einkaufszentrums geht der Preis von 2.500 Dollar absolut in Ordnung. Von hier aus können Sie den Norden der Stadt gut kontrollieren.

Skumhole Shag

Mit 1.000 Dollar die billigste Absteige in Vice City. Sie finden den abgeranzten Schuppen auf dem Dach gegenüber von Mitchs Biker-Bar (The Greasy-Chopper) in Downtown. Da Sie in der Gegend einige heikle Missionen zu erledigen haben, ist diese Bruchbude ein absolutes Muss!

Gewinnbringende Einrichtungen

Sobald Sie die Mission „Tommy Vercetti: Crash Action" absolviert haben, können Sie die folgenden gewinnbringenden Einrichtungen erwerben. Bei vielen Gebäuden müssen Sie zunächst einige Missionen absolvieren, bevor die Investition auch Gewinne abwirft. Achten Sie darauf, Ihre Profite regelmäßig abzuholen. Einige Gebäude müssen gekauft werden, um das Spiel zu beenden.

Die Werft

Für schlappe 10.000 Dollar geht die Bootswerft von Viceport in Ihren Besitz über. Nachdem Sie die Mission „Checkpoint Charlie" gemeistert haben, wirft sie bis zu 2.000 Dollar pro Tag ab.

Cherry Poppers Eiscreme

Die Fabrik liegt direkt gegenüber der Starfish-Island-Brücke und kostet 20.000 Dollar. Nachdem Sie genügend Eiscreme unter die Bevölkerung gebracht haben, wirft der Laden täglich bis zu 3.000 Dollar ab.

Der Pole Position Club

Sie finden den Nachtclub in Ocean Beach, in der Nähe der Lackiererei. Für den Kaufpreis von 30.000 Dollar bekommt „Mann" einiges geboten. Verweilen Sie so lange bei der Tänzerin im ersten Hinterraum, bis Sie 600 Dollar ärmer sind. Jetzt können Sie sich zusätzlich im letzten Hinterraum amüsieren und ein tägliches Zubrot von bis zu 4.000 Dollar einstreichen.

Kaufman-Taxiunternehmen

Die Taxizentrale liegt mitten in Little Haiti und kostet 40.000 Dollar. Nachdem Sie die drei Taximissionen erledigt haben, bringt Ihnen das Unternehmen bis zu 5.000 Dollar täglich ein und das Zebra-Taxi steht ab jetzt einsatzbereit in der Zentrale. Vorsicht: In der Nähe der Zentrale treiben sich aggressive haitianische Banden herum. Betreten Sie das Viertel nur mit voller Lebensenergie und kugelsicherer Weste. Außerdem sollten Sie immer ein Sturmgewehr zur Hand haben. Zum Glück gibt es die kostenlose M4 direkt gegenüber von Tante Poulets Haus, unweit der Taxizentrale.

Sunshine Autos

Sie finden das rentable Autohaus mitten in Little Havana. Für 50.000 Dollar erhalten Sie eine kostenlose Lackiererei (Pay 'n' Spray) sowie vier Garagen. Mit dem Kauf werden die Vice-City-Straßenrennen freigeschaltet.

Das Filmstudio

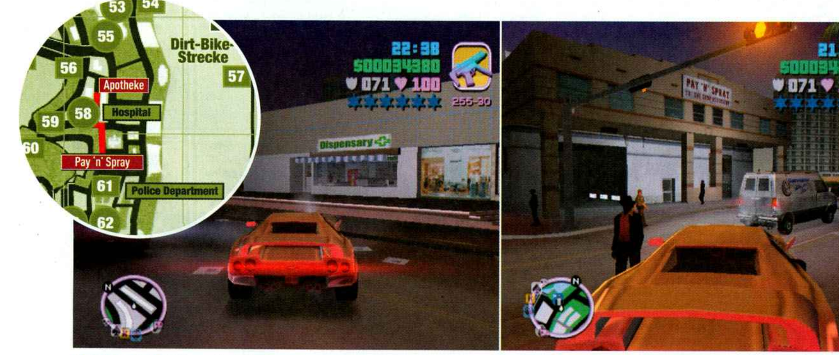
Das Pornolabel befindet sich auf Prawn Island und kostet stolze 60.000 Dollar. Sobald sie die dazugehörigen Aufgaben (siehe Sonderaufträge: „Die Missionen von Porno-Produzent Steve Scott") bestanden haben, bringt der verruchte Ort bis zu 7.000 Dollar täglich. Außerdem steht Ihnen ab sofort das Wasserflugzeug zur Verfügung. Sie finden es am Bootssteg hinter den Studios.

Die Druckerei

Für stolze 70.000 Dollar werden Sie Besitzer der Falschgeld-Druckerei. Sie befindet sich in Little Haiti, in der Nähe des Kaufman-Taxiunternehmens. Nachdem Sie die dazugehörigen Missionen überstanden haben (siehe Sonderaufträge: „Die Missionen der Druckerei") bringt das Gebäude einen täglichen Gewinn von maximal 8.000 Dollar. Die abgeschlossenen Druckereimissionen sind eine Voraussetzung, um die finalen Missionen freizuschalten.

Der Malibu Club

Der prunkvolle Nachtclub befindet sich in Vice Point und kostet unglaubliche 120.000 Dollar. Nachdem Sie die entsprechenden Missionen (siehe Sonderaufträge: „Die Missionen vom Malibu Club") hinter sich gebracht haben, wirft der Laden täglich bis zu 10.000 Dollar ab. Die abgeschlossenen Malibu-Club-Missionen sind ebenfalls Voraussetzung für das Finale.



GENIALER COUP Stürmen Sie in die Apotheke von Vice Point und rauben Sie den Laden aus. Nachdem Sie die Kohle eingestrichen haben, müssen Sie die Polizei abwimmeln. Nachdem Sie Ihre Karre in der nahe gelegenen Lackiererei umgespritzt haben, können Sie den Vorgang wiederholen.

Die Hauptmissionen

Der Anfang

Gerade frisch aus dem Gefängnis entlassen, macht sich Tommy Vercetti auf, um in Vice City sein Glück zu finden. Leider geht sein erstes Geschäft, ein Drogendeal, tüchtig in die Hose und Tommy kommt gerade noch mit dem Leben davon. Die Markierung auf dem Radar führt Sie zum Ocean View Hotel. Hier können Sie den Spielstand jederzeit speichern. Es liegt an Ihnen, ob Sie zuerst eine Erkundungstour durch die Stadt machen oder gleich mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Falls Sie sich für Letzteres entscheiden, begeben Sie sich zur Markierung in der Nähe der Treppe.

Die Missionen von Ken Rosenberg

Ein alter Freund

Der nervenschwache Ken ist völlig am Ende. Fahren Sie zu dem gestressten Anwalt, indem Sie dem „L" auf Ihrem Radar folgen. In der Kanzlei erfahren Sie einige Neuigkeiten und bekommen die ersten Jobangebote.

Die Party

Um große Aufträge an Land zu ziehen, muss man die richtigen Leute kennen. Laut Rosenbergs Geplapper ist Colonel Juan Garcia Cortez einer der Strippenzieher von Vice City. Er veranstaltet regelmäßig Partys auf seiner Luxusyacht. Um auf diesen Feten nicht unangenehm aufzufallen, bedarf es eines adäquaten Outfits. Folgen Sie dem Symbol auf Ihrem Radar zu Rafaels Klamottenladen. Nachdem Sie sich in Schale geworfen haben, brettern Sie geradewegs zur Yacht des Colonels, indem Sie der Markierung auf Ihrem Radar folgen. Der Typ erklärt Ihnen, dass seine Tochter Mercedes noch ein bisschen Spaß haben will. Nachdem Sie die Maid zum nahe gelegenen Club gefahren haben (wird auf dem Radar gekennzeichnet), haben Sie den Colonel als neue Kontaktperson gewonnen.

BELOHNUNG:
- 100 Dollar
- Colonel als neue Kontaktperson
- Abendgarderobe ab jetzt immer bei Rafael's verfügbar

Dunkle Gassen

Im Malibu Club wartet ein schmieriger Musikproduzent namens Kent Paul auf Sie. Er behauptet, dass der Koch eines kleinen Restaurants mehr Informationen hat. Wenn Sie der Markierung auf Ihrem Radar folgen, kommen Sie zum angesprochenen Wirtshaus. Hinter dem Laden finden Sie den Koch, der bereits wild darauf ist, mit Ihrer Faust Bekanntschaft zu machen. Nachdem Sie dem Typen eine Tracht Prügel verpasst haben, erhalten Sie ein Handy und lernen Lance kennen, der Ihnen als Willkommensgeschenk eine Wumme überreicht. Folgen Sie Lance zu seinem Wagen und fahren Sie mit ihm zum nächsten Waffenladen (wird als Symbol auf dem Radar gekennzeichnet). Nach getaner Arbeit kommt ein Päuschen im Ocean View Hotel gerade recht.

BELOHNUNG:
- 200 Dollar
- Handy
- Neuer Freund

Die Geschworenen

Forellis Cousin Giorgio steckt in Schwierigkeiten. Fahren Sie zu Ken Rosenberg und lassen Sie sich die Problematik erklären. Nach dem Gespräch werden die Standorte der beiden Geschworenen als gelbe Punkte auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Die erste Zielperson finden Sie in Ocean Beach. Nachdem Sie dem Kerl eins übergebraten haben, versucht er, mit seinem Auto zu flüchten. Schnappen Sie sich den Kerl, indem Sie die Autotür einschlagen und ihn aus der Karre ziehen. Begeben Sie sich zum zweiten Geschworenen in Vice Point. Nachdem Sie den Wagen des Typen ein wenig malträtiert haben, erscheint dieser auf der Bildfläche und macht sich sofort aus dem Staub. Geschafft!

BELOHNUNG:
- 400 Dollar
- Eisenwarenladen wird auf dem Radar vermerkt.
- Seltsames Telefonat per Handy

Aufruhr

In Rosenbergs Kanzlei lernen Sie den großspurigen Avery Carrington kennen. Er gibt Ihnen den Auftrag, für einen Arbeiteraufstand zu sorgen. Damit Sie nicht auffallen, brauchen Sie natürlich einen Blaumann. Fahren Sie dem Symbol auf Ihrem Radar nach und schmeißen Sie sich in die Arbeiterkluft. Bevor Sie zur Baustelle gondeln, müssen Sie sich im Ammu-Nation-Shop (Waffenladen) bis an die Zähne bewaffnen. Jetzt können Sie zum Bauplatz fahren (wird auf dem Radar angezeigt). Nachdem Sie vier Arbeitern eins übergezogen haben, öffnen die Sicherheitsbeamten das Tor und wollen für Ruhe sorgen. Nutzen Sie das Chaos und jagen Sie die drei auf dem Hof parkenden Lkws in die Luft, indem Sie das Treibstofffass zur Detonation bringen. Jetzt nichts wie weg!

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- Ab jetzt können Sie die „Avery Carrington"-Missionen spielen, indem Sie dem „A" auf Ihrem Radar folgen.
- Von nun an sind die Attentäter-Missionen freigeschaltet und werden als Telefonhörer auf Ihrem Radar gekennzeichnet.
- Der Blaumann steht Ihnen ab jetzt zur Verfügung. Sie finden das schmucke Kleidungsstück bei „Tooled Up" im Einkaufszentrum von North Point.

Die Missionen von Colonel Juan Garcia Cortez

Der Verräter

Begeben Sie sich zur Luxusyacht der Colonels, indem Sie dem C-Symbol auf Ihrem Radar folgen. Dort angekommen, erfahren Sie, dass ein gewisser Gonzalez etwas mit dem Verbleib Ihres Geldes zu tun hat. Greifen Sie sich die Kettensäge und machen Sie sich auf den Weg zu dem Kerl (seine Behausung wird auf dem Radar angezeigt). Sie finden Gonzales auf dem Dach seines Penthouses. Nachdem Sie die beiden Wachen erledigt haben, geht es Gonzales an den Kragen. Leider rückt der Bursche keine Informationen heraus, weshalb Sie ihn um die Ecke bringen. Den Fahndungslevel senken Sie, indem Sie sich zu einer Lackiererei (Pay 'n' Spray) begeben.

BELOHNUNG:
- 250 Dollar
- Nach dieser Mission werden die Freizeitklamotten zu Gashs im North-Point-Einkaufszentrum geliefert.

Kugelhagel im Einkaufszentrum

Auf der Yacht wartet der Colonel bereits mit einer neuen Aufgabe. Diesmal sollen Sie sich im Washington-Einkaufszentrum in Ocean Beach mit einem Kurier treffen und einen wichtigen Mikrochip in Empfang nehmen. Sie finden den Boten in der ersten Etage des Shoppingcenters. Leider wird die Übergabe von einem französischen Sonderkommando vereitelt und der Kurier macht sich mit einem Motorrad aus dem Staub. Verfolgen Sie den Kerl und holen Sie ihn mittels Drive-by-Shooting vom Bock. Schnappen Sie sich die Aktentasche mit dem Chip und brettern Sie zurück zum Colonel.

BELOHNUNG:
- 500 Dollar

Die Schutzengel

Diesmal müssen Sie Diaz und seine Komplizen bei einem Waffendeal begleiten. Zu allem Überfluss schneit auch noch Ihr alter Kollege Lance vorbei und drängt seine Hilfe auf. Folgen Sie mit Lance der Markierung auf Ihrem Radar und gehen Sie oberhalb der Treppe in Gefechtsstellung. Wie nicht anders zu erwarten, platzt der Deal und die Kubaner eröffnen das Feuer. Mit dem Sturmgewehr geben Sie Ihren Leuten Feuerschutz und erledigen sämtliche Gegner. Der letzte Kubaner greift sich den Geldkoffer und flüchtet. Sprinten Sie zur Enduro-Maschine gegenüber und verfolgen Sie den Mistkerl. Da Sie auf einem Motorrad auch nach vorne schießen können, ist es kein Problem, den Kubaner mit Blei voll zu pumpen und die Geldtasche zu entwenden. Jetzt müssen Sie die Kohle bloß noch zurück zum Treffpunkt bringen.



HILFSBEREIT Da die Gagen der ersten Missionen eher mager sind, lohnt es sich, den Ordnungshüter bei der Verbrecherbekämpfung unter die Arme zu greifen.



PASSENDES OUTFIT Nachdem Sie die attraktive Mercedes zur Party gefahren haben, können Sie sich die Abendgarderobe jederzeit bei Rafael's in Ocean Beach abholen.



ABGEFAHREN In Tommy Vercettis Mission „Crash Action" ist es wegen des Zeitlimits ratsam, sich im Einkaufszentrum mit einem Motorrad fortzubewegen.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- Die „Diaz"-Missionen sind ab jetzt verfügbar.

Die Missionen von Ricardo Diaz

Die Jagd

Ab jetzt sind Sie ein gerne gesehener Gast auf Diaz' Anwesen. Das protzige Gebäude liegt im Süden von Starfish Island. Dort angekommen, erklärt Ihnen der Drogenbaron, dass einer seiner Leute Geld hinterzieht. Sie sollen dem Ganzen ein Ende setzen. Folgen Sie der Markierung auf dem Radar zum Unterschlupf des Abtrünnigen. Nachdem Sie durch das Fenster gespitzt haben, flitzt der Verräter davon. Es folgt eine actiongeladene Verfolgungsjagd über die Dächer des Häuserblocks. Schließlich steigt der Dieb in seinen Wagen und saust davon. Bleiben Sie ihm auf den Fersen, bis er in seinem Versteck angekommen ist.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Phnom Penh '86

Jetzt müssen Sie den Gangster-Unterschlupf ausheben, den Sie in der vorangegangenen Mission entdeckt haben. Als Bordschütze eines Helikopters kreisen Sie über dem Stützpunkt und ballern alles über den Haufen, was sich bewegt. Indem Sie die Treibstofffässer zerschießen, können Sie gleich mehrere Feinde auf einmal über den Jordan befördern. Sobald Sie alle Gegner außerhalb des Anwesens geplättet haben, setzt Sie Lance ab und Sie müssen die Villa infiltrieren. Im Gebäude werden Sie von etlichen Gaunern unter Beschuss genommen. Säubern Sie beide Etagen und begeben Sie sich aufs Dach. Hier finden Sie den vermissten Geldkoffer. Jetzt müssen Sie nur noch in den Hubschrauber steigen und dürfen den Flug zurück zu Diaz' Villa genießen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Die Straßenblockaden werden aufgehoben und Sie können sich in ganz Vice City frei bewegen.

Zu Befehl, Sir!

In dieser heiklen Mission müssen Sie einen Panzer entführen und ihn zu einem sicheren Versteck bringen. Fahren Sie über die Brücke hinüber nach Little Havana und halten Sie nach dem Militär-Konvoi Ausschau. Sobald Sie ihn entdeckt haben, erledigen Sie den Panzerfahrer aus sicherer Distanz. Das Militär setzt nun alles daran, Sie unschädlich zu machen. Krallen Sie sich einen Wagen und preschen Sie davon. Die Soldaten nehmen die Verfolgung auf und lassen den Panzer unbewacht zurück – darauf haben Sie nur gewartet! Fahren Sie in einem großen Bogen zum Panzer zurück und kapern Sie das Gefährt. Jetzt können Sie ganz gemütlich zum Versteck tuckern (wird als Markierung auf dem Radar eingeblendet) und den gestohlenen Stahlkoloss abstellen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Das schnellste Boot

Diaz hat es auf ein neues Schnellboot abgesehen. Bevor Sie der Radarmarkierung zu den Docks in Viceport folgen, sollten Sie sich in einem Waffenladen ordentlich ausrüsten. Im Hafen werden Sie von etlichen Feinden empfangen, die Sie mit einem ruhigen Händchen ausschalten müssen. Kämpfen Sie sich in das Bootshaus vor und betätigen Sie den Kontrollmechanismus für den Kran. Jetzt können Sie in das Boot steigen und zurück zu Diaz' Anwesen heizen. Achtung: Auf Ihrem Rückweg müssen Sie mit massivem Polizeiaufgebot in der Luft und zu Wasser rechnen.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Angebot & Nachfrage

Diesmal müssen Sie einen Kokain-Deal für Diaz abhandeln. Am Bootssteg hinter Diaz' Anwesen finden Sie ein geeignetes Boot und Ihren gesprächigen Kollegen Lance. Es folgt ein Bootsrennen, bei dem Sie unbedingt als Erster beim Segelboot des Drogenhändlers ankommen müssen. Während Sie steuern, kümmert sich Lance um die gegnerischen Boote. Sobald Sie das Gaunerschiff erreicht haben, klemmen Sie sich hinter das Bord-MG und wehren die abgehängten Konkurrenten ab. Mit ein paar Salven können Sie die feindlichen Boote zur Explosion bringen. Die Attacke vom Ufer können Sie ebenfalls mit einigen gezielten Feuerstößen abwehren. Auf Ihrem Rückweg zu Diaz werden Sie von einem weiteren Boot angegriffen. Um nicht von der Druckwelle erwischt zu werden, vernichten Sie dieses Gefährt am besten aus der Distanz.

BELOHNUNG:
- 10.000 Dollar
- Nach dieser Mission steht Ihnen der Trainingsanzug im Jackspot-Laden von Downtown zur Verfügung.
- Sie erhalten einen Anruf von Kent Paul, dass Sie sich umgehend bei ihm melden sollen.

Die Befreiungsaktion

Ihre nächste Mission erhalten Sie im Malibu Club. Sie finden ihn, indem Sie dem „K"-Symbol („K" steht für Kent Paul) auf Ihrem Radar folgen. Der schmierige Kent verklickert Ihnen, dass Lance auf einem Schrottplatz gefangen gehalten wird. Begeben Sie sich möglichst schnell dorthin (der Schrottplatz wird auf Ihrem Radar markiert). Bevor Sie den Autofriedhof betreten, sollten Sie sich in einem Waffengeschäft (Ammu-Nation) bis unters Kinn ausrüsten. Der Eingang wird durch einen Wagen blockiert, hinter dem sich drei Wachen verschanzt haben. Bringen Sie die Karre mit einigen Sturmgewehr-Salven zur Explosion. Die Druckwelle entfernt die drei Burschen. Jetzt bügeln Sie mit Ihrem Wagen durch die Pforte und versuchen, möglichst viele Pixel-Gegner über den Haufen zu fahren. Sobald Ihr Auto den Geist aufgibt, attackieren Sie die restlichen Feinde zu Fuß. Achten Sie auf den Schurken auf dem Bagger! Die Jungs in der Garage können Sie mit einer gezielten Sturmgewehr-Salve überraschen, ehe diese auch nur einen Schuss abgeben können. Befreien Sie den angeschlagenen Lance und eilen Sie zum Fluchtwagen links neben der Garage. Da sich Lances Zustand von Sekunde zu Sekunde verschlechtert, müssen Sie auf dem schnellsten Wege zum Krankenhaus brettern (wird auf Ihrem Radar markiert). Während der Fahrt werden Sie von drei Gaunern verfolgt, mit denen Sie sich aus Zeitmangel nicht anlegen dürfen.

BELOHNUNG:
- Lance steht Ihnen weiterhin zur Seite.

Alle Mann an Deck!

Dem Colonel steht das Wasser bis zum Hals. Der französische Geheimdienst setzt alles daran, den gestohlenen Chip zurückzuholen, und greift die Yacht des Colonels von allen Seiten an. Mit dem Sturmgewehr können Sie die feindlichen Boote versenken, bevor deren Besatzungen die Yacht entern. Sind alle Schiffe dem Meeresboden gleichgemacht, versucht Ihnen ein Bootskonvoi den Weg zu versperren. Die beste Position, um diese Hindernisse zu versenken, ist der Bug der Yacht. Jetzt versuchen die Franzosen, die Yacht aus der Luft zu infiltrieren. Zerstören Sie die beiden Hubschrauber, ehe sich die Insassen auf das Deck herablassen können. Zuletzt werden Sie von einem Apache-Kampfhubschrauber attackiert. Beschießen Sie die fliegende Festung mit allem, was Sie haben. Sollte Ihnen die Munition und/oder die Lebensenergie zur Neige gehen, können Sie sich jederzeit mit den beiden Symbolen (Ruger und Herz) wieder auffrischen. Diese beiden Boni erscheinen in regelmäßigen Abständen neu.

BELOHNUNG:
- 5.000 Dollar

Pizza Mortale

Jetzt geht es Diaz an den Kragen. Lance erwartet Sie mit einem ganzen Waffenarsenal vor Diaz' Anwesen. Bevor Sie mit der Mission beginnen, sollten Sie sich eine kugelsichere Weste zulegen und die Gesundheit voll auffüllen. Danach gehen Sie um das Gebäude herum und betreten die Villa durch den Hintereingang. Auf dem Weg lauern Ihnen viele Wachen auf. Versuchen Sie sich die Feinde vom Leib zu halten, indem Sie sie mit einem Sturmgewehr aus der Distanz erledigen. Wenn Sie den Flammenwerfer besitzen, ist das genau der richtige Zeitpunkt, um ein Feuerchen zu entfachen. Im Haus geht der Kampf noch heftiger weiter. Kämpfen Sie sich über die Treppe hinauf in die zweite Etage. Der kleine Korridor führt Sie auf die Galerie, wo bereits eine ganze Gangster-Armada auf Sie wartet. Sie müssen sehr schnell und zielsicher vorgehen, sonst haben Sie gegen die Übermacht keine Chance. Wenn die Situation brenzlig wird, können Sie Ihre Gesundheit auf dem Dach wiederherstellen und die Adrenalinpille schlucken, was die Lage etwas entspannter macht. Nachdem Sie die Gegner-Horden geplättet haben, nehmen Sie sich Diaz vor und schicken ihn zur Hölle. Jetzt sind Sie der stolze Eigentümer der Villa und können von hier aus Ihr kriminelles Imperium über ganz Vice City ausweiten.

BELOHNUNG:
- Satte 50.000 Dollar
- Sie erhalten Diaz' Anwesen.
- Nach dieser Mission stehen Ihnen die Missionen von Tommy Vercetti zur Verfügung.

Die Missionen von Tommy Vercetti

Crash-Action

Viele Unternehmer haben von Diaz' Tod erfahren und weigern sich, das monatliche Schutzgeld zu zahlen. So etwas können Sie nicht dulden! Zeigen Sie der Stadt, wer der neue Boss ist! Brettern Sie auf dem schnellsten Weg zum North-Point-Einkaufszentrum. Die Läden, denen Sie einen netten Besuch abstatten sollen, werden auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Beginnen Sie in der ersten Etage, die Scheiben der betroffenen Läden zu zerstören. Danach machen Sie das Gleiche mit den Shops im Erdgeschoss. Da das Zeitlimit äußerst knapp bemessen ist, lohnt es sich, die Mission auf einem Motorrad zu absolvieren. Steigt Ihr Fahndungslevel während der Tumulte auf zwei Sterne, sollten Sie die Kleidung wechseln. Nachdem Sie alle Scheiben vernichtet haben, klettert Ihr Fahndungslevel auf fünf Sterne. Lassen Sie das Einkaufszentrum hinter sich und flüchten Sie zu Ihrer Villa. Alternativ können Sie eine Pay'n'Spray-Anlage aufsuchen. Übrigens: Es lohnt sich, dem Tarbrush-Café einen Besuch abzustatten. Im Hinterraum neben der Kasse ist eine Katana versteckt. Sie ist mit Abstand die beste Nahkampfwaffe..

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Die Missionen der Rockband „Love Fist" sind nun verfügbar.
- Nach dieser Mission können Sie sämtliche gewinnbringenden Einrichtungen erwerben.

Zoff in der Bar

Es gibt mal wieder Ärger mit den „Geschäftspartnern". Fahren Sie zur Front-Page-Ocean-Bar (wird auf dem Radar markiert) und erledigen Sie die beiden Türsteher per Drive-by-Shooting. In der Bar erfahren Sie, woher die beiden armen Seelen stamm(t)en. Da mal wieder die Zeit drängt, begeben Sie sich möglichst flott zum DBP-Hauptquartier, indem Sie der Radarmarkierung folgen. Für diesen Einsatz empfiehlt sich vor allem der Raketenwerfer. Die restlichen Splittergruppen erledigen Sie mit einer Maschinenpistole oder einem Sturmgewehr. Sobald der Parkplatz gesäubert ist, türmen die beiden übrig gebliebenen Wachen auf Motorrädern. Fahren Sie den Burschen hinterher und rammen Sie sie vom Bock. Zur Sicherheit sollten Sie den beiden noch eine Ladung virtuelles Blei verpassen.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Cop-Land

Ein Kollege hat einen Bombenanschlag in den Sand gesetzt und Sie müssen mal wieder die Kartoffeln aus dem Feuer holen. Auf dem Radar ist eine Garage in Vice Point markiert. Stellen Sie Ihr Auto in der Nähe ab und ärgern Sie einen Polizisten mit einem Fußtritt. Jetzt flitzen Sie in die Garage und warten, bis sich zwei Cops zu Ihnen gesellen. Tommy und Lance überwältigen die Gesetzeshüter und bedienen sich ihrer Uniformen. Um die Ecke finden Sie einen Streifenwagen, mit dem Sie gemeinsam zum North-Point-Einkaufszentrum gondeln. Parken Sie den Wagen vor dem östlichen Eingang und betreten Sie das Konsumparadies. Die Radarmarkierung führt Sie zum schwer bewachten Tarbrush-Café. Sobald Sie den rosa Kreis betreten, ist die Bombe scharf. Höchste Zeit, zu verschwinden! Kaum hat Tommy den Ausgang erreicht, fliegt das Café in die Luft und der Fahndungslevel schnellt auf fünf Sterne. Steigen Sie mit Lance in das Auto und schnappen Sie sich das Sternsymbol südlich des Shoppingcenters. Jetzt müssen Sie nur noch heil zu Hause ankommen.

BELOHNUNG:
- 10.000 Dollar
- Ihr Imperium erwirtschaftet ab jetzt täglich bis zu 5.000 Dollar. Die Summe können Sie am Eingang Ihrer Villa einsammeln.

Die Sonderaufträge

In **Vice City** gibt es jede Menge lukrative Nebenjobs. Hier handelt es sich nicht etwa um eine Beschäftigungstherapie der Entwickler, sondern um einen durchdachten Handlungsstrang, der mit den Hauptmissionen verwoben ist. Einige Aufträge dienen lediglich zur Aufbesserung des Kontos, andere sind Grundvoraussetzung, um das große Finale (die letzten beiden Missionen) freizuschalten. Es folgt eine Auflistung sämtlicher Nebenjobs samt ihrer Erträge und Auswirkungen:

Die Werft-Missionen

Checkpoint Charlie

Hierbei handelt es sich um ein typisches Checkpoint-Rennen. Heizen Sie mit einem der beiden Boote durch den Parcours und sammeln Sie der Reihe nach alle Päckchen ein, bevor die Uhr abgelaufen ist. Das linke Boot erweist sich wegen seiner Wendigkeit als klarer Favourit. Sobald Sie den Kurs einmal erfolgreich durchfahren haben, fährt die Werft täglich Gewinne ein.

BELOHNUNG:
- Bis zu 2.000 Dollar täglich
- Zwei flotte Boote

Die Missionen des Kaufman-Taxiunternehmens

Alle Taxi-Aufträge beginnen in der Taxizentrale.

V.I.P

Folgen Sie der Radarmarkierung nach Starfish Island. Kurz bevor das hohe Tier bei Ihnen einsteigen kann, wird der Passagier von einem Konkurrenz-Taxi weggeschnappt. Lassen Sie sich das nicht bieten! Fahren Sie hinter dem Gauner her und rammen Sie ihn so lange, bis er stehen bleibt. Jetzt lassen Sie den VIP in Ihr Taxi steigen und kutschieren ihn zum Flughafen.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Konkurrentenjagd

Die Konkurrenz kauft Ihrem Unternehmen den Schneid ab. Zahlen Sie es den Widersachern heim, indem Sie drei Fahrzeuge des Rivalen „VC-Taxi" zerstören. Die gegnerischen Taxen werden auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Durch Rammen und Schießen sind die Gegner schnell lahm gelegt.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Das Taxi-Inferno

Folgen Sie der Radarmarkierung und begeben Sie sich in den rosa Kreis. Nachdem Sie die Hupe betätigt haben, erscheint eine ganze Horde VC-Taxis, die sich für den Vorfall der vorangegangenen Mission revanchieren wollen. Jetzt müssen Sie sich eine Minute lang gegen die wilden Rammattacken der Konkurrenten wehren, ehe das gegnerische Chef-Taxi auf der Bildfläche erscheint. Steigen Sie aus und halten Sie so lange auf das „Boss-Mobil", bis es in die Luft fliegt.

BELOHNUNG:
- 3.000 Dollar
- Das Kaufman-Taxiunternehmen wirft mit Beendigung der Mission bis zu 5.000 Dollar täglich ab. Holen Sie die Summe regelmäßig in der Zentrale ab.
- Das Zebra-Taxi steht Ihnen nun jederzeit zur Verfügung.

Avery Carringtons Missionen

Der großspurige Texaner erwartet Sie in einer Limousine auf der Baustelle in Vice Point.

Schlagende Argumente

Die T-Shirt-Markierung auf Ihrem Radar führt Sie zur Golfanlage. Sobald Sie eintreten, werden Ihnen sämtliche Feuerwaffen abgenommen, die Sie sich beim Verlassen des Clubs wieder abholen können. Schnappen Sie sich den Golfschläger hinter dem Eingang und folgen Sie der gelben Radarmarkierung. Sobald Sie sich der Zielperson nähern, schlagen die Wachen Alarm und greifen an. Schwingen Sie sich in einen Caddy und at-

G



GESCHICKT GETARNT Bevor Sie sich in der Mission „Cop-Land" zum Polizeirevier begeben, müssen Sie sich unbedingt eine passende Uniform besorgen.



SCHARFES STÜCK Hinter dem Tresen des Tarbrush-Cafés gibt es ein Hinterzimmerchen. Hier finden Sie das effektive Katana-Schwert.

tackieren Sie das Gefährt der Zielperson so lange, bis es explodiert.

BELOHNUNG:
- Schlappe 500 Dollar
- Nach dieser Mission steht Ihnen die Golfkleidung zur Verfügung. Sie finden sie am Eingang der Club-Anlage.

Schutt und Asche

Carrington hat es auf den Rohbau abgesehen. Folgen Sie der Radarmarkierung zum Top Fun Van und steigen Sie ein. Jetzt können Sie mithilfe des ferngesteuerten Hubschraubers Sprengladungen im Gebäude anbringen. Werfen Sie die vier Dynamitladungen über den Markierungen ab. Angreifende Bauarbeiter schalten Sie mit einem gezielten Rammstoß aus.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Das Begräbnis

Diesmal sollen Sie einen Bandenkrieg zwischen Haitianern und Kubanern anzetteln. Die Radarmarkierung leitet Sie zu einem Kleiderladen, wo Sie sich in das passende Havana-Gang-Outfit werfen. Jetzt düsen Sie zu Romeros Beerdigungsinstitut und warten, bis der haitianische Gang-Boss mit seinem Leichenwagen flüchtet. Während der Verfolgungsjagd müssen Sie den explosiven Särgen ausweichen, die aus dem Begräbnisauto purzeln. Wenn Sie den Gegner oft genug gerammt haben, steigt der Banden-Boss aus und versucht, zu Fuß zu flüchten. Ihn zu erledigen, ist ein Kinderspiel ...

BELOHNUNG:
- 2.500 Dollar
- Nach dieser Mission steht Ihnen das Havana-Gang-Outfit bei Streetwear in Little Havana zur Verfügung.
- Ab jetzt sind „Umbertos Kubaner"-Missionen freigeschaltet.

Die Missionen der Rockband „Love Fist", 1.Teil

Der wilde Rockerhaufen wartet im V-Rock-Gebäude in Downtown auf Sie. Sie erkennen den Radiosender am weißen Totenkopf.

Love Juice

Die harten Jungs brauchen Ihren Drogen-Cocktail und Tommy soll die Zutaten besorgen. Schnappen Sie sich ein schnelles Auto und fahren Sie zum Treffpunkt (Radarmarkierung). Der Dealer versucht, Sie übers Ohr zu hauen und mit dem Geldkoffer zu fliehen. Brettern Sie dem Motorrad des Drogenhändlers hinterher und erledigen Sie den Gauner per Drive-by-Shooting oder überfahren Sie ihn. Wenn die Band Ihnen mitgeteilt hat, dass sie einen Groupie will, heizen Sie zu Mercedes (wird auf dem Radar vermerkt). Nachdem sie in Ihre Karre gestiegen ist, bleiben Ihnen gerade einmal 30 Sekunden, um die willige Maid beim Radiosender abzusetzen. Fahren Sie deshalb schnurstracks zurück zum V-Rock-Gebäude.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Der Psychokiller

Stellen Sie einen flotten Wagen vor dem Plattenladen ab, in dem die Band die Autogrammstunde gibt. Jetzt holen Sie die Stretch-Limousine vom Studio ab und begeben sich erneut zum Vinyl-Händler. Eine psychopathische Tunte rennt aus dem Laden, ballert wild um sich und flüchtet mit einem Auto. Steigen Sie in den vorher geparkten schnellen Wagen (die Limousine wäre viel zu langsam) und donnern Sie dem Irren hinterher. Durch gezielte Rammstöße können Sie die Karre des Fans so demolieren, dass dieser zu Fuß weiterflieht. Nachdem der Wahnsinnige in Ihrem Kugelhagel sein Ende gefunden hat, haben Sie die Mission geschafft.

BELOHNUNG:
- 4.000
- Ab dieser Mission stehen Ihnen die Missionen von „Big Mitch" zur Verfügung.

Die Missionen von „Big Mitch"

Der hünenhafte Biker hängt in seiner Rocker-Bar in Downtown herum. Sie müssen ihn dazu bringen, dass er ein paar Bodyguards für das Love-Fist-Konzert zur Verfügung stellt.

Wheels of Steel

Um sich Respekt zu verschaffen, müssen Sie Mitch und seine Bande in einem Motorradrennen besiegen. Entscheiden Sie sich für einen der heißen Öfen, die vor der Bar parken, und begeben Sie sich zur rosa Markierung. Es folgt ein klassisches Checkpoint-Rennen durch Downtown. Fahren Sie nicht zu schnell und setzen Sie auf keinen Fall eine Waffe ein! Wenn Sie den letzten Checkpoint vor den Kuttenträgern erreichen, zeigen sich diese enorm beeindruckt.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Big Baker's Bike

In dieser Mission müssen Sie das gestohlene Motorrad von Mitch zurückholen. Sie benötigen dafür unbedingt einen schnellen Bock, am besten eine PCJ 600. Fahren Sie mit dem Geschoss in Richtung Ammu-Nation (wird auf dem Radar eingezeichnet). Gegenüber vom Waffenladen finden Sie eine steile Treppe, die Sie als Sprungschanze verwenden, indem Sie volle Kanne die Stufen hochbrettern. Nach der hoffentlich sanften Ladung auf dem Dach gegenüber hopsen Sie gleich weiter in den Hinterhof. Mitchs Bike steht in der Garage rechts von Ihnen und wird schwer bewacht. Schnappen Sie sich das Prunkstück und benutzen Sie die Treppe rechts um die Ecke. Jetzt müssen Sie nur noch zurück zur Bar düsen und Mitch sein Teil zurückgeben.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar
- Mitch stellt Ihnen Bodyguards für das Konzert zur Verfügung.

Die Missionen der Rockband „Love Fist", 2.Teil

Da dem Konzert nun nichts mehr im Wege steht, können Sie zum V-Rock-Sender fahren und die Jungs zum Gig chauffieren.

Die PR-Tour

Sobald Sie den Wagen gestartet haben, stellen Sie fest, dass sich im Wagen eine Bombe befindet. Geben Sie Vollgas und achten Sie darauf, dass die Detonationsanzeige sich nicht auffüllt. Sie dürfen auf keinen Fall zu langsam fahren, da die Bombe sonst hochgeht. Am besten sausen Sie die Uferstraße hinab bis zum Hafen, machen dort eine 180-Grad-Wende und heizen zurück. Sobald der Chaotenhaufen den Zünder deaktiviert hat, fahren Sie die Band zur Konzerthalle.

BELOHNUNG:
- 8.000 Dollar

Die Missionen von Porno-Produzent Steve Scott

Die schmuddeligen Filmstudios befinden sich im Süden von Prawn Island. Die Aufträge erhalten Sie am Set links gegenüber vom Eingang.

Alle meine Pferdchen

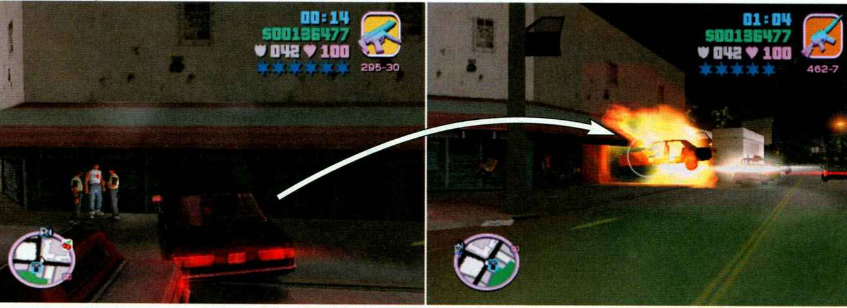
Um einen knackigen Erotik-Film zu drehen, benötigen Sie noch zwei heiße Damen. Wenn Sie der Radarmarkierung folgen, gelangen Sie zu Candy, der Edel-Prostituierten. Bevor die kurvenreiche Schönheit unterschreibt, müssen Sie deren Agenten tiefer legen. Fahren Sie dem Typen hinterher und rammen Sie ihn so lange, bis er zu Fuß weitereilt. Wie Sie den wehrlosen Kerl über den Jordan befördern, bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Holen Sie Candy vom Treffpunkt ab und fahren Sie weiter zum Schnellimbiss (wird auf dem Radar gekennzeichnet). Nachdem Sie Mercedes abgeholt haben, bringen Sie die beiden Schnecken zurück zu den Filmstudios.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- Ab jetzt steht Ihnen das Wasserflugzeug zur Verfügung.

Der Dildo-Jet

Am Bootssteg hinter den Studios befindet sich das Wasserflugzeug. Nachdem Sie sich hinter den Steuerknüppel geschwungen haben, erwartet Sie ein typisches Checkpoint-Rennen. Beginnen Sie mit dem südlichsten Ziel in Viceport und arbeiten Sie sich dann das Festland hinauf bis nach Downtown. Wenn Sie sich an die Steuerung gewöhnt haben, sollte das Zeitlimit kein Problem darstellen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar



AUTOBOMBE In Avery Carringtons Mission „Das Begräbnis" müssen Sie einen Bandenkrieg anzetteln. Um gegen die Übermacht anzukommen, stellen Sie Ihren Wagen in die Nähe der Gang-Mitglieder und jagen es aus sicherer Entfernung in die Luft. Mit den restlichen Grüppchen verfahren Sie genauso.



ABGEHOBEN
Um die Mission „Heiße Lightshow" zu meistern, brauchen Sie ein flottes Motorrad. Die PCG 600 ist dafür am besten geeignet.

Ein Mann namens Martha

Diesmal geht es darum, einen hohen Politiker hinters Licht zu führen, der Ihre netten Filmchen verbieten will. Auf dem Studiogelände finden Sie einen kleinen Hubschrauber, mit dem Sie die Verfolgung von Candy aufnehmen. Bleiben Sie der Limousine so lange auf den Fersen, bis diese das Penthouse des Diplomaten erreicht. Gegenüber der Villa befindet sich ein Hochhaus. Landen Sie hinter dem Wolkenkratzer am Strand. Dort finden Sie eine Treppe, die Sie zum Eingang führt. Eilen Sie die Stufen nach oben, bis Sie den Aussichtspunkt erreichen. Von hier können Sie herrliche Beweisfotos von dem Politiker und Candy machen. Leider werden Sie entdeckt und sofort heftet sich die Polizei an Ihre Fersen. Kämpfen Sie sich durchs Treppenhaus hinab zum Hubschrauber und flattern Sie zurück zu den Filmstudios.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Heiße Lightshow

Diesmal müssen Sie Reklame für Ihre Filme machen. Schwingen Sie sich auf das Motorrad beim Eingang und fahren Sie gemütlich zur Radarmarkierung. Ziel ist es, sämtliche Markierungen mit dem Krad zu berühren. Da die Ziele auf den Dächern von Downtown verteilt sind, gestaltet sich das Unterfangen äußerst knifflig. Wenn Sie nicht die Nerven haben, stundenlang durch die Gegend zu hopsen, können Sie sich auch einen Helikopter schnappen und die Checkpoints locker aus der Luft tangieren. Nach der letzten Markierung wird die Fassade des Hochhauses gegenüber mit einer schicken Leuchtreklame verziert.

BELOHNUNG:
- 8.000 Dollar
- **Ab jetzt werfen die Filmstudios einen täglichen Gewinn von bis zu 7.000 Dollar ab.**

Die Missionen von Tante Poulet

Die ominöse Drogen-Oma haust in einer Bruchbude mitten in Little Haiti. Sie erkennen ihr „Domizil" am Voodoo-Wagen, der vor dem Gebäude parkt. Die Missionen stehen Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Stunt-Boot-Action" der Kubaner absolviert haben.

Mysteriöses Pulver

Das Tantchen will, dass Sie ihr drei Drogen-Koffer besorgen, die über Little Haiti verteilt sind. Besorgen Sie sich einen schnellen Wagen und folgen Sie den Markierungen auf Ihrem Radar. Jedes Mal, wenn Sie einen der Koffer einsammeln, steigt der Fahndungslevel gewaltig an. Da Sie nicht im Geringsten die Zeit haben, sich mit den Gesetzeshütern auseinander zu setzen oder eine Lackiererei aufzusuchen, müssen Sie sich an die Bestechungssymbole halten, die Sie während der Hatz aufsammeln können. Nach getaner Arbeit eilen Sie zur Voodoo-Tante zurück, worauf die Polizei von Ihnen ablässt (der Fahndungslevel sinkt auf null).

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Fliegende Bomben

Diesmal hat es die Hexe auf die Kubaner abgesehen. Fahren Sie zum Top Fun Van und steigen Sie ein. Ihre Aufgabe ist es, sämtliche auf dem Radar eingezeichnete Kubaner per Bombenabwurf aus einem ferngesteuerten Flugzeug zu erledigen. Solange sich die Boote noch bei den Docks befinden, geben sie ein leichtes Ziel ab. Nehmen Sie sich zuerst flüchtende Schiffe vor. Nachdem Sie sämtliche Kubaner-Boote versenkt haben, kümmern Sie sich um den letzten Heini, der in einem Auto abhaut.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Die Missionen von Umberto und seinen Kubanern

Um von Umberto einen Auftrag zu bekommen, müssen Sie ihm einen Besuch im Café Robina in Little Havana abstatten.

Stunt-Boot-Action

Bei dieser Mission handelt es sich um ein Checkpoint-Rennen. Sie haben drei Minuten Zeit, um sämtliche Checkpoints des Parcours zu passieren.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- **Ab dieser Mission stehen Ihnen die Missionen von Tante Poulet zur Verfügung.**

Kanonenfutter

Umbertos Leute brauchen Unterstützung im Banden-Krieg gegen die Haitianer. Stehlen Sie sich einen geräumigen Wagen und sammeln Sie die Kubaner auf, die vor dem Café herumlungern. Jetzt brettern Sie mit den Burschen zum Radarpunkt und setzen die Bande ab. Den Wagen, der in der Einfahrt steht, bringen Sie mit einigen Sturmgewehr-Salven zur Explosion. Jetzt nehmen Sie sich den Scharfschützen auf dem Dach vor und schalten ihn mit einem gezielten Fernschuss aus (hierfür benutzen Sie am besten das Scharfschützengewehr). Danach stürmen Sie mit den Kubanern in den Hof der haitianischen Firma und erledigen jeden Feind, den Sie finden können. Steigen Sie in den mit Drogen beladenen Lieferwagen und fahren Sie zurück zum Café.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Die Seeschlacht

Bevor Sie mit dieser Mission beginnen, müssen Sie sich eine kugelsichere Weste besorgen und bis an die Zähne bewaffnen. Begeben Sie sich zum Treffpunkt (auf dem Radar markiert) und genießen Sie die Fahrt zum haitianischen Stützpunkt. Kaum angekommen, geraten Sie in ein heftiges Feuergefecht. Nachdem Sie die Bootsbesatzungen unschädlich gemacht haben, nehmen Sie sich die Jungs an Land vor. Achten Sie auf die Schützen auf dem Dach. Rechts hinter dem Haus versteckt sich ein Haitianer mit einer Schrotflinte, den Sie am besten aus der Distanz plätten. Jetzt schnappen Sie sich die drei Drogenkoffer, flitzen ums Haus herum und steigen in den Kleinbus. Auf Ihrer Fahrt zum Café müssen Sie mit rüden Attacken der Ordnungshüter rechnen.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Trojanisches Voodoo

Umberto holt zum finalen Schlag gegen die Haiti-Gang aus und versucht, ihr Hauptquartier zu zerstören. Fahren Sie gemeinsam mit Pepe zu Tante Poulets Haus und steigen Sie in den Voodoo-Wagen. Folgen Sie den anderen Kubanern zum haitianischen Stützpunkt. Im Innenhof gibt es eine wilde Schießerei. Gehen Sie hinter Ihrem Wagen in Deckung und erledigen Sie die heranpreschende Haiti-Brut. Im Gebäude hinter Ihnen müssen Sie drei Bomben platzieren. Beginnen Sie damit im ersten Stock und arbeiten Sie sich danach zum Ausgang vor. Sobald Sie die letzte Bombe gelegt haben, sausen Sie mit Ihren Kameraden zurück zum Eingangstor. Zu Ihrer Rechten sehen Sie eine Treppe, über die Sie das Gelände verlassen können. Nach Ihrer Flucht werden Sie Zeuge einer gewaltigen Explosion.

BELOHNUNG:
- 10.000 Dollar

Die Missionen der Druckerei

Die Falschgeld-Quelle finden Sie in Little Haiti, in der Nähe des Taxiunternehmens.

Der Singvogel

Fahren Sie zum Malibu Club und quetschen Sie aus Kent Paul ein paar Informationen über die Druckplatten heraus. Die Spur führt Sie zum Triadenschiff, das in Vice Point vor Anker liegt. Nachdem Sie die ersten beiden Wachen mit dem Scharfschützengewehr erledigt haben, rennen Sie die linke Treppe hinauf auf das Oberdeck. Halten Sie sich nach links Richtung Heck und schießen Sie alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. Über die Treppen gelangen Sie in die Kapitänskajüte, wo Sie die Informationen bekommen, die Sie haben wollen. Jetzt müssen Sie sich Ihren Weg zurück zum Auto kämpfen und wieder zur Druckerei heizen.

Tipp: Nachdem Sie die Informationen erhalten haben, werden Sie von sehr vielen Feinden angegriffen. Springen Sie über die östliche Reling hinunter ans Ufer. Ihre Gesundheit können Sie mit dem Herzsymbol auffrischen. Schnappen Sie sich die kugelsichere Weste im Hauseingang gegenüber und fahren Sie zur Pay'n'Spray-Anlage im Hafengebiet. Nun können Sie ungestört zur Druckerei zurückfahren.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Der Kurier

Im Hafen wird eine Druckplatten-Lieferung erwartet, die Sie gebrauchen können. Fahren Sie zu den Docks. Wenn Sie zu nahe an die Lieferstelle heranfahren, werden Sie entdeckt und massiv attackiert. Warten Sie vor den Docks, bis der Hubschrauber gelandet ist und der Bote mit einem Auto flüchtet. Folgen Sie dem Wagen und bringen Sie ihn zur Explosion. Anschließend greifen Sie sich die Druckplatten und bringen sie zurück zur Druckerei.

BELOHNUNG:
- 5.000 Dollar
- **Dank der frischen Druckplatten wirft die Druckerei einen täglichen Gewinn von bis zu 8.000 Dollar ab.**

G

Die Missionen vom Malibu Club

Im Nachtclub in Vice Point treffen Sie Ihren alten Leidensgenossen Ken Rosenberg wieder.

Kein Entkommen?

Anscheinend plant Ken ein dickes Ding, denn er verlangt von Ihnen, den inhaftierten Safeknacker Cam Jones zu befreien. Begeben Sie sich zum Polizeirevier in Little Havana. Betreten Sie die Behausung der Cops, ohne dabei ein Waffe in der Hand zu halten. Gehen Sie nach links und ziehen Sie sich eine Uniform über. Steigen Sie die Treppe empor, stecken Sie die Code-Karte für die Zellen ein und befreien Sie Jones aus dem Keller des Reviers. An der Seite des Safeknackers eilen Sie aus dem Gebäude und verschwinden mit Ihrem Auto. Damit die Heimreise nicht allzu ruppig wird, sollten Sie unterwegs eine Lackiererei aufsuchen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Jones nimmt die Stelle als Panzerknacker an.

Der Scharfschütze

Für den geplanten Coup benötigen Sie einen zielsicheren Schützen. Die Wahl fällt auf Phil Cassidy, den Sie im Waffenladen von Downtown treffen. Wenn Sie im folgenden Wettschießen gegen Cassidy die Nase vorne haben, steigt er bei Ihrer Truppe ein.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Cassidy bietet Ihnen seine Dienste als Scharfschütze an.

Der Fahrer

Als Letztes benötigt Ihre Gang einen Fahrer. Bei der Radarmarkierung treffen Sie den stadtbekannten Heizer Hillary, der Sie zu einem Straßenrennen herausfordert. Hängen Sie den Typen ab und lassen Sie sich nicht von der Polizei erwischen. Mit ein wenig Übung und Streckenkenntnis ist es kein Problem, das Ziel als Erster zu erreichen.

BELOHNUNG:
- 3.000 Dollar
- Hillary steigt in Ihre Gang ein.

Der Coup

Da die Truppe nun komplett ist, steht dem geplanten Banküberfall nichts mehr im Wege. Fahren Sie mit Ihren Jungs zur Bank in Little Havana und gehen Sie zur rosafarbenen Markierung. Frisch maskiert stürmen Sie in den hinteren Teil der Bank und flitzen die Treppen nach oben. Auf dem Weg werden Sie von zahlreichen Wachen gestört, die sich aber mit kurzen Feuerstößen beseitigen lassen. Mit dem Fahrstuhl gelangen Sie zum Tresorraum, wo eine weitere Wache aus dem Weg geräumt werden muss. Holen Sie den Bankdirektor aus dem ersten Stock und bringen Sie ihn zu Jones. Jetzt rennen Sie zurück zum Eingangsraum und betreten die Markierung. Im anschließenden Feuergefecht mit den Spezialeinheiten müssen Sie Ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen. Nachdem alle Feinde ausgeschaltet sind, verlassen Sie die Bank und plätten die Cops, die sich um Ihr Taxi versammelt haben. Jetzt nichts wie weg und ab in den nächsten Pay 'n' Spray. Fahren Sie entspannt nach Hause und feiern Sie den geglückten Coup.

BELOHNUNG:
- Satte 30.000 Dollar
- Die Bankräuber-Klamotten stehen Ihnen ab jetzt im Malibu Club zur Verfügung.
- Ab dieser Mission sind die Aufträge von Phil Cassidy freigeschaltet.

Profi-Tipp: Der Trick mit der Uniform funktioniert immer. Werfen Sie sich in die Kluft der Ordnungshüter und schauen Sie sich im Polizeigebäude um. Besonders interessant ist der fette Kampfhubschrauber, mit dem Sie Vice City in Angst und Schrecken versetzen können.

Die Missionen von Phil, dem Waffen-Dealer

Der schmierige Schmuggler wohnt in einer Bruchbude im Norden von Little Haiti.

Der Waffenschieber

Phil verrät Ihnen, dass ein Dealer-Ring in der Stadt ist. Auf Ihrem Radar werden die Positionen von vier Lkws eingeblendet. Bevor Sie sich daran machen, einen Laster zu rammen, damit der Fahrer aufgibt, müssen Sie den Schützen auf der Ladefläche erledigen. Zerstören Sie alle Brummis und sammeln Sie die vier Waffenkisten ein. Mit Ihrer Beute geht's zurück zu Phils Behausung.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

TNT-Whiskey

Cassidy hat sich schwer verletzt und muss dringend ins Krankenhaus gebracht werden. Dummerweise hat Tommy ein paar Gläschen über den Durst getrunken, was die Steuerung des Wagens kompliziert macht. Nachdem sich Phil weigert, am Krankenhaus auszusteigen, nennt er Ihnen einen Arzt, der auf dem Radar eingeblendet wird. Chauffieren Sie den Jammerlappen zum Chirurgen und schlafen Sie Ihren Rausch aus.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar
- Sie bekommen Phils Haus samt seiner Waffen.

Die letzten beiden Hauptmissionen

Bevor Sie diese Missionen spielen können, müssen Sie diverse Voraussetzungen erfüllt haben. Genaueres erfahren Sie im Abschnitt „Gewinnbringende Einrichtungen". Läuten Sie das Finale ein, indem Sie einen Abstecher zur Druckerei in Little Haiti machen.

Der Eintreiber

Ihr Erzfeind Sonny will Ihre Besitztümer besteuern und hat schwer bewaffnete Eintreiber auf Ihre Einrichtungen angesetzt. Bestens ausgerüstet, sausen Sie zur Bootswerft. Wenn Sie schnell genug sind, kommen Sie gerade rechtzeitig, ehe die Gauner sich aus dem Staub machen. Da die Jungs ungeheuer gute Schützen sind, bleiben Sie so lange wie möglich im Wagen und versuchen, die Brut zu überfahren beziehungsweise aus dem Auto heraus zu beschießen. Nachdem Sie die Kerle erledigt haben, werden die nächsten Eintreiber auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Insgesamt müssen Sie sechs Schurken den Garaus machen.

BELOHNUNG:
- 30.000 Dollar

Freunde und andere Feinde

Sie starten die Mission bei Ihrer Villa auf Starfish-Island. Endlich kommt es zum finalen Showdown. Wie Sie erfahren, ist Sonny bereits auf dem Weg zu Ihnen, weil er Sie ein für alle Mal auf Eis legen will. Während sich Lance auf die Socken macht, um Falschgeld zu besorgen, rüsten Sie sich für die Entscheidungsschlacht, indem Sie alle Waffen im Keller des Gebäudes einsacken. Bereits nach kurzer Zeit wird Ihr Anwesen von Sonnys Leuten gestürmt. Die heranpreschende Armada nehmen Sie am besten von der Galerie aus unter Beschuss. Nachdem Sie die erste Angriffswelle überstanden haben, erscheint Lance mit einem MG auf der Bildfläche. Folgen Sie dem Verräter bis aufs Dach und gehen Sie auf dem Heli-Landeplatz in Stellung. Die Adrenalinpille verschafft Tommy ein zielsicheres Händchen und Sie können Lance ein qualvolles Ende bereiten. Jetzt gehen Sie erneut in den Keller und schnappen sich die Waffen und die kugelsichere Weste. Bevor Sie in Ihrem Büro den letzten Teil der Mission einläuten, frischen Sie sich mit dem Herzsymbol in der Lobby auf. Verschanzen Sie sich im Büro und nehmen Sie Sonny und seine Bodyguards unter Dauerfeuer. Bereits nach kurzer Zeit sollte der Spuk ein Ende haben und Sonny gibt den Geist auf. Herzlichen Glückwunsch! Jetzt sind Sie der alleinige Herrscher von Vice City!

RALPH WOLLNER



LET'S PARTY Sobald Sie die Aufgaben des Malibu Clubs gelöst haben, können Sie jederzeit in den frivolen Schuppen gehen und mitfeiern.



FETTE BEUTE Nachdem Sie die Missionen von Phil Cassidy erledigt haben, fällt die Waffenauswahl für die letzten Missionen nicht gerade leicht.

Die Sims: Megastar

Wer träumt nicht von Ruhm, Reichtum und Glamour? Mit dem neuen Sims-Add-on können Sie auf den Bühnen von Sim-City vom unbekannten Nobody zum absolut angesagten Megastar aufsteigen. Wir verraten Ihnen, was Sie auf der Karriereleiter beachten müssen.

Der perfekte Job?

Wie oft muss ich arbeiten?

Als Agenturschützling haben Sie keine festen Arbeitszeiten, sind aber auch selber für Ihren Erfolg verantwortlich. Sie werden auch nicht rausgeschmissen, wenn Sie zwei Tage hintereinander nicht arbeiten. Aber: Sie müssen regelmäßig im Studiopark erscheinen und Ihren Ruhm pflegen.

Wie viel verdiene ich?

Die ersten Karrierestufen werfen nicht wirklich viel Geld ab. Es empfiehlt sich also, einen Partner mit einem geregelten Job oder ein ausreichend dickes Bankkonto zu haben. Wer sich ohne finanzielle Reserven ins Showbiz begibt, muss halt entsprechend fleißig sein.

Was passiert, wenn ich den Job wechsle?

Das Geld ist aus, Sie können sich Ihren verschwenderischen Lebensstil nicht mehr leisten, ein Job muss her? Sie können jederzeit wieder einen normalen Beruf wählen – aber egal wie erfolgreich Sie vorher waren: Der Ruhm ist sofort verflogen. Bei der Rückkehr auf die Bühnen von Sim-City müssen Sie wieder ganz unten als Niemand anfangen.

Die Zeit steht still

Sobald Sie das Haus verlassen, bleibt die Zeit daheim stehen. Zwar wird im Studiopark weiterhin eine Zeit angezeigt und Ihre Bedürfnisse verschlechtern sich ganz normal, zu Hause passiert jedoch in Ihrer Abwesenheit gar nichts. Ihr Megastar-Tag hat also 24 Stunden plus die Zeit, die Sie im Park verbringen.

Der Start in die Karriere

Wie komme ich ins Showbiz?

Ein Blick in die Zeitung genügt! So, wie Sie einen Job suchen, können Sie sich auch bei einer Talent-Agentur unter Vertrag nehmen lassen. Andere Jobs sind dann tabu, Sie leben nur noch für die Welt der Schönen und der Reichen. Sie können sich dann ab sofort per Telefon ein Taxi rufen und zum Studiopark fahren lassen.

Starpunkte sammeln

Sobald Sie den Vertrag in der Tasche haben, müssen Sie im Studiopark Ihr Können unter Beweis stellen. Wie dem Karriere-Kasten zu entnehmen ist, dürfen Sie sich ohne Sterne nur auf der Karaoke- und Talentbühne versuchen.

Mir will keiner zuhören

Wenn Sie ganz und gar unbegabt sind, verbringen Sie lieber ein wenig Zeit vor dem Spiegel (Charisma) oder polieren Sie Ihre Kreativität auf (zum Beispiel: E-Gitarre, Klavier, Staffelei). Unter zwei Kreativitätspunkten werden Sie von der Karaoke-Bühne gescheucht. Ähnlich ist es auf der Talentbühne bei mangelndem Charisma.

Star-Einfluss

Ab zwei Sternen brauchen Sie einflussreiche Freunde. Das heißt, Sie müssen sich wohl oder übel mit anderen Stars und Sternchen anfreunden. Das Prinzip ist ähnlich wie bei jedem anderen Sims-Job: Statt einer gewissen Zahl Familienfreunde brauchen Sie nun Freunde, deren Einfluss auf Sie abfärbt. Je nachdem, wie berühmt ein Freund ist, bekommen Sie entsprechend Einfluss-Punkte. Wer also einen Megastar in seinem Freundeskreis hat, sahnt satte fünf Punkte durch diese Bekanntschaft ab.

Wieso schwankt mein Star-Einfluss?

Lesen Sie denn keine Zeitung? Dort können Sie unter „Wer ist angesagt?" feststellen, wer die Top-Ten auf der Beliebtheitsskala von Sim-City sind. Wenn einer Ihrer Freunde zu mehr Ruhm kommt, haben Sie auch mehr Einfluss. Andersrum geht das leider auch – verblasst der Stern eines Bekannten, färbt das ebenso auf Sie ab. Um die Schwankungen auszugleichen, sollten Sie möglichst viele Stars kennen.

Soll ich einen Star heiraten?

Sie können heiraten, wen Sie wollen. Wenn Sie jedoch einen Star vom Freund zum Familienmitglied machen, sind die Einflusspunkte des neuen Partners futsch. Der Einfluss von anderen Stars des gleichen Haushalts zählt nicht mit.

Besuch im Studiopark

Vor der Abfahrt

Bevor Sie das Taxi rufen, sollte sich Ihr Schützling möglichst gut fühlen. Denken Sie daran: Bedürfnisbefriedigung im Park ist weitaus schwieriger und obendrein kostspieliger als zu Hause. Achten Sie auf jeden Fall darauf, dass Sie ausgeruht in die Studios fahren.

Wohin soll ich fahren?

Schauen Sie im Kasten „Karriere", was für Ihren Star-Level der geeignete Auftritt ist. So finden Sie für jeden Trip zu den Studios die passende Adresse. Es bringt Ihnen schließlich nichts, zum Filmset zu fahren, wenn man Sie dort gar nicht auftreten lässt.

Bei der Ankunft im Studio

Bevor Sie jetzt schnurstracks zu Ihrem Auftritt eilen, schauen Sie sich erst mal um. Besonders am Anfang Ihrer Karriere ist es sinnvoll, viele Hände zu schütteln und Star-Küsschen zu verteilen. Jeden Fan oder Star, den Sie so einmal begrüßt haben, können Sie später anrufen.

Sind Freunde anwesend?

Die Studios sind groß und viele Fans und Stars tummeln sich hier. Schauen Sie bei den Beziehungen nach, welche Gesichter ganz vorne stehen. Diese Leute sind gerade anwesend. Wenn Sie auf ein Porträt rechtsklicken, springt die Ansicht direkt zu dieser Person. Und wenn Sie schon mal da sind, können Sie doch auch kurz Hallo sagen und ein paar Nettigkeiten austauschen. So bleibt Ihr soziales Bedürfnis auf Vordermann und Sie pflegen quasi im Vorbeigehen wichtige Freundschaften.

Kein Aufsehen erregen

Belassen Sie es im Studio bei oberflächlichem Geplänkel. Wilde Knutschereien, ein Streit oder gar eine Handgreiflichkeit werden mit Sicherheit von der lokalen Presse fotografiert. Solche Bilder in der Zeitung können Ihrem Ruf schaden.

Der fanatische Fan

Was macht der fanatische Fan?

Die meiste Zeit ist der fanatische Fan harmlos. Er verfolgt Sie zwar auf Schritt und Tritt, beeinträchtigt Sie aber nicht. Wenn er aber an Ihrem Haus herumlungert, wird es wirklich unschön. Der Fan wühlt in Ihrem Müll herum, verteilt selbigen großzügig vor dem Anwesen und dringt sogar ins Haus ein, um Ihre sauer verdienten Preise zu stehlen.

Wie werde ich den Fan los?

Im Studiopark können Sie jederzeit Lana, die Agenturbetreuerin, bitten, den Fan zu verscheuchen. Verschwenden Sie keine Zeit, um den Fan selber zu verjagen – Sie werden keinen Erfolg haben. Auch wenn der Fan einen Preis stiehlt, bringt es nichts, die Polizei zu rufen. So werden Sie dem nervigen Fan Herr:

1. Der Butler
Wenn Sie sich den Butler leisten können, verscheucht dieser den Fan. Leider ist der Butler nicht 24 Stunden anwesend – der Fan kann dann unbehelligt ins Haus eindringen und Preise klauen.

2. Wachhunde
Wenn Sie auch das Add-on **Tierisch gut drauf** installiert haben, kann der Hund des Hauses dem Fan Beine machen.

3. Voodoo-Power
Die Voodoo-Puppe lässt sich auf den Fan anwenden. Das macht richtig Spaß und selbst dem hartnäckigen Zeitgenossen ist eine kurze Voodoo-Behandlung zu viel und er sucht das Weite.

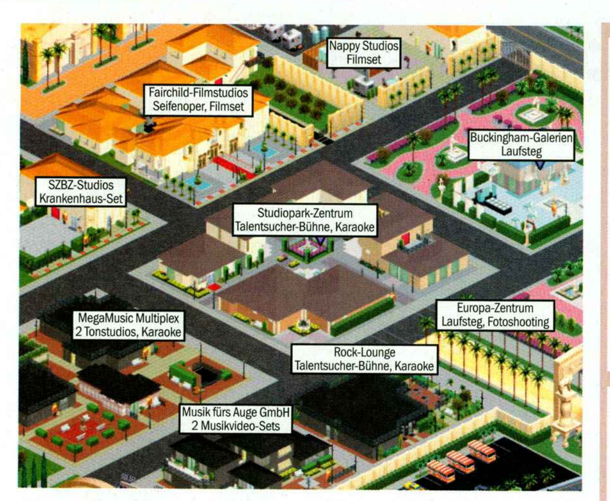
4. Die Star-Tür
Schützen Sie Ihre Preise vor unberühmten Langfingern, indem Sie sich einen Trophäenraum bauen. Diesen Raum müssen Sie mit einer Star-Tür versehen – jetzt haben nur Personal und andere Stars Zutritt. Als Hauseingang taugt die Star-Tür nur, wenn Sie ausschließlich mit Menschen aus dem Showbiz zu tun haben.

Die Karriereleiter als Sims-Megastar

Hier sehen Sie, wo Sie auftreten können und welche Voraussetzungen Sie für den nächsten Berühmtheitsgrad brauchen.

Sterne	Bezeichnung	Star-Einfluss	Charisma	Körper	Kreativität	Auftritte
0	Niemand	0	0	0	0	Talentsucher-Bühne, Karaoke
0,5	Fußabtreter	0	1	0	1	Fotos für Print-Anzeige (Photoshooting)
1	Insider	0	2	1	2	Jingle (Tonstudio)
1,5	Mister/Misses Unbekannt	0	3	2	3	TV-Werbespot (Seifenoper-Set)
2	Studiofliege	2	4	3	4	Fotomodell (Photoshooting)
2,5	Gassenhauer	4	6	4	4	Seifenoper
3	Trendsetter	7	6	5	6	Album aufnehmen (Tonstudio)
3,5	Spieler	11	7	6	7	Laufsteg
4	Stadtgespräch	14	8	7	8	Musikvideo
4,5	Berühmtheit	18	10	8	9	Filmset
5	Megastar	18	10	8	9	Alles

S



Selbst ein Partner kann diese Tür nicht öffnen, wenn er nicht berühmt ist.

Erfolgreiche Auftritte

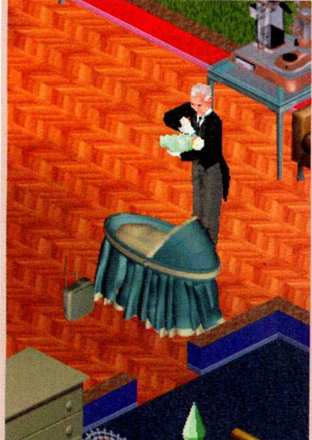
Worum geht es bei den Auftritten?

Bei fast allen Auftritten müssen Sie einen Regisseur, Aufnahmeleiter oder Choreographen zufrieden stellen. Das Prinzip dahinter ist stets das gleiche. Sie müssen sich für eine Sequenz aus drei möglichen Teilen entscheiden. An den Denkblasen des Auftraggebers erkennen Sie, ob Ihre Sequenz gut war. Lassen Sie das Spiel nicht zu schnell laufen – zu leicht übersehen Sie sonst die Bewertung. Einfache Auftritte wie Karaoke, Talent-Bühne und Jingleaufnahme sind erfolgreich, wenn Ihr Sim das nötige Talent mitbringt und obendrein guter Laune ist. Versuchen Sie gar nicht erst, für einen Werbeclip vor die Kamera zu gehen, wenn Ihr Schützling eh fast aus den Latschen kippt. Gehen Sie in so einem Fall lieber nach Hause und kommen Sie am nächsten Tag ausgeruht zurück.

Woran misst sich der Erfolg?

Es gilt, in möglichst wenigen Versuchen die gewünschte Sequenz zu liefern. Fotoshooting, Seifenoper und Klangkabine bieten je drei Versuche und garantieren einen Erfolg. Auf dem Laufsteg, am Filmset und beim Musikvideo müssen Sie mit zwei Versuchen auskommen, müssen dafür aber auch nur zwei von drei Teilen der Sequenz richtig hinbekommen. Je mehr Versuche Sie brauchen, desto weniger Geld und Ruhm erhalten Sie. Wenn Sie einen Auftritt versauen, kriegen Sie keine Gage und Ihr Ansehen nimmt Schaden.

Der Butler



Der Butler ist sein Geld auf jeden Fall wert. Er kümmert sich emsig um fast alles im Star-Haushalt.
Was der Butler tut:

1. Kostenlose Mahlzeiten
Sie können den Butler anweisen, eine Mahlzeit vorzubereiten. Aber auch ohne direkten Befehl bereitet James regelmäßig Essen zu. Das spart wertvolle Zeit und Ihre Gäste und die Familie sind stets versorgt.

2. Er räumt auf und putzt.
James ruft selbstständig das Hausmädchen an, um mit ihr gemeinsam das Haus in Schuss zu halten. Gewöhnen Sie Ihrem Sim ab, auch nur einen einzigen Finger im Haushalt krumm zu machen – schließlich zahlen Sie dem Butler gutes Geld.

3. Wartung und Pflege
Bei Bedarf ruft James ganz ohne Ihr Zutun den Mechaniker, falls ein Gerät den Geist aufgegeben hat.

4. Der perfekte Babysitter
Als Star hat man nun wirklich keine Zeit, sich um den Nachwuchs zu kümmern. Dank James ist ein Baby aber kein Problem. Er kümmert sich liebevoll um den kleinen Schreihals und schont so die Nerven der Eltern.

5. Ruhe vor dem Fan
Sofern James anwesend ist, weist er den fanatischen Fan in seine Schranken und schützt Sie so vor unnötiger Belästigung.

So funktionieren die Sequenzen

Die geforderten Sequenzen sind stets zufällig und einzelne Elemente können mehrfach vorkommen. Es geht nun darum, das richtige Element an der richtigen Stelle zu spielen. Um das richtig hinzubekommen, brauchen Sie einen Zettel, einen Stift und ein wenig Logik. So meistern Sie den Auftritt:

1. Wählen Sie eine beliebige Sequenz aus. Teile können auch mehrfach vorkommen.
2. Schreiben Sie die Sequenz unbedingt auf.
3. Beobachten Sie den Auftraggeber genau. Es erscheinen während Ihres Auftrittes drei Denkblasen mit Ihrem Gesicht. Ist Ihr Gesicht ausgekreuzt, war dieser Teil der Sequenz falsch.
4. Notieren Sie, welche Teile der Sequenz stimmten und welche nicht.
5. Ändern Sie nun beim nächsten Versuch die falschen Teile und behalten Sie die richtigen Teile bei. In drei Versuchen bekommen Sie so immer die richtige Sequenz hin.

Beispiel: Platte aufnehmen

Sie entscheiden sich als 3-Sterne-Star dafür, ein Rockalbum aufzunehmen. An diesem Beispiel sehen Sie, wie Sie damit Erfolg haben:

Beispiel 1:

Schritt	Teil 1	Teil 2	Teil 3
Sequenz 1:	normal	weich	übertrieben
Reaktion 1:	negativ	negativ	negativ
Sequenz 2:	weich	übertrieben	normal
Reaktion 2:	negativ	positiv	negativ
Sequenz 3:	übertrieben	übertrieben	weich
Reaktion 3:	positiv	positiv	positiv

Dieses Beispiel zeigt eindeutig: Die erste Sequenz war Müll, der Aufnahmeleiter schimpft. Daher haben wir alle drei Elemente verändert – schließlich war kein einziges richtig. Beim zweiten Versuch war wenigstens der Mittelteil richtig. Dieser wird in der dritten Sequenz wiederholt, die beiden anderen Teile erneut verändert. Wenn Sie fleißig mitschreiben, können Sie die dritte Sequenz nicht falsch machen.

Beispiel 2:

Schritt	Teil 1	Teil 2	Teil 3
Sequenz 1:	normal	weich	übertrieben
Reaktion 1:	negativ	negativ	negativ
Sequenz 2:	weich	übertrieben	normal
Reaktion 2:	negativ	negativ	negativ
Sequenz 3:	übertrieben	normal	weich
Reaktion 3:	positiv	positiv	positiv

Am zweiten Beispiel sehen Sie, dass selbst nach zwei katastrophalen Versuchen noch das richtige Ergebnis herauskommt. Da beide Sequenzen völlig falsch waren, bleibt nur noch die dritte übrig, ohne einen Fehler zu wiederholen.

Auftritte mit zwei Versuchen

Je höher Sie in den Himmel der Stars aufsteigen, desto schwieriger werden die Auftritte. Bei Darbietungen auf dem Laufsteg, dem Musikvideo-Set und dem Filmset haben Sie nur zwei Versuche, um die richtige Sequenz zu treffen. Es gehört also ein wenig Glück zum Erfolg. In unseren Spielen hat sich gezeigt, dass doppelte Sequenzen bei diesen Auftritten weniger häufig sind. Sie müssen also darauf hoffen, im ersten Versuch wenigstens einen Teil richtig hinzukriegen. Tauschen Sie dann einfach die Reihenfolge der beiden falschen Teile aus. Mit einer Portion Glück landen Sie so wenigstens zwei Treffer – genug, um zumindest einen Teilerfolg zu erzielen. Ist die ganze Sequenz korrekt, ist es natürlich noch besser.

FLORIAN WEIDHASE

Enter the **Matrix**

Rechtzeitig zum Kinostart des zweiten Streiches der Wachowski-Brüder können Sie auch als Spieler in die Welt der Matrix eintauchen. Wir geben Ihnen wertvolle Tipps zu den kniffligsten Stellen des Action-Spektakels.

Postamt

Der Hinterhalt in der Eingangshalle

Sobald Sie sich das Päckchen angeeignet haben, werden Sie in der Eingangshalle von einem großen Polizeitrupp erwartet. Diese Kerle wollen Sie unter keinen Umständen lebendig aus dem Gebäude spazieren lassen. Zum Glück sind die Spezialeinheiten mit durchschlagskräftigen Wummen ausgerüstet. Per Aktionstaste entwaffnen Sie die Feinde und setzen von nun an deren Schusswaffen ein. Halten Sie sich immer hinter Säulen auf, damit Sie keine Kugeln abbekommen und Ihren Fokus-Balken auffüllen können. Führen Sie Seitwärtsschritte aus, um kurz hinter Ihrer Deckung hervorzuschauen.

Flughafen

Vorbereitung auf den SWAT-Hubschrauber

Bevor Sie zu der Halle mit dem Heli kommen, sollten Sie ein paar Vorbereitungen treffen. Da die MP5 die effektivste verfügbare Waffe ist, sparen Sie sich die wertvolle Munition auf. Erledigen Sie die Wachmänner und SWAT-Einheiten lieber mit Pistolenschüssen. Sie machen sich das Leben außerdem leichter, wenn Sie mit je fünf Blend- und Betäubungsgranaten in den Kampf ziehen. Die Betäubungsgranaten finden Sie im Wachraum, die Blendgranaten sind in dem Raum, durch dessen Scheibe SWAT-Polizisten auf Sie zustürmen. Sie können durchaus Granaten benutzen, müssen dann aber vor dem Heli-Raum zu den Fundorten zurückkehren und so das Inventar wieder aufstocken. Natürlich sollten Sie warten, bis sich Fokus- und Lebensenergie komplett regeneriert haben, bevor Sie sich dem Hubschrauber stellen.

SWAT-Hubschrauber

Der SWAT-Hubschrauber ist kein ungefährlicher Gegner. Das Bordgeschütz hat genug Feuerkraft, um Sie innerhalb von Sekunden aus der Matrix zu befördern. Der Kampf verläuft immer nach demselben Muster. Der Helikopter feuert auf Sie, bis er die Fensterfront abgeflogen hat. Während dieser Sequenz bleiben Sie hinter der Skulptur in der Mitte des Raumes in Deckung. Danach können Sie ungestört auf den Hubschrauber schießen. Halten Sie ein wenig Abstand zum Fenster, damit die Kugeln auch im Helikopter und nicht in der Wand einschlagen. Die Polizisten, die sich von dem Dach abseilen, legen Sie zunächst mit einer Betäubungsgranate lahm. Nutzen Sie den Fokus ausschließlich für diese Gegner, da Sie sonst schnell in Bedrängnis geraten.

Agenten-Hubschrauber

Der Hubschrauber erscheint abwechselnd an drei Seiten des Turms, wobei er immer nach demselben Muster vorgeht. Prägen Sie sich die Vorgangsweise des Agenten ein, damit Sie sich rechtzeitig hinter einer der Säulen verstecken können. Wenn Sie selbst zur Offensive übergehen, dürfen Sie Ihre Deckung nie ohne aktivierten Fokus verlassen. Der Hubschrauber feuert ohne Pause und macht Sie unter normalen Umständen innerhalb von wenigen Sekunden unschädlich.

Chateau

Cujo

Ihr nächster Sparringspartner hört auf den Namen Cujo. Diesen Kampf müssen Sie mit Feingefühl angehen. Zu Cujos Stärken zählt es, Angriffe zu kontern. Schlagen Sie nie wild drauflos, sondern setzen Sie den Fokus geschickt ein. Heben Sie sich allerdings eine kleine Ener-

Die Grundlagen:

- Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Ihre Lebens- und Fokusenergie aufzuladen. Wenn Sie unvorbereitet in einen Hinterhalt laufen, haben Sie meist die schlechteren Karten.
- Werfen Sie regelmäßig einen Blick in das Tipps-Menü. Hier werden Ihnen diverse Moves und Fähigkeiten der Spielfigur näher gebracht.
- Der Fokus ist Ihr Schlüssel zum Erfolg. Ihre Nahkampfangriffe richten mit der aktivierten Fokus-Funktion erheblich mehr Schaden an als sonst.
- Große Gegnertrupps erledigen Sie am besten mit Ihren Schusswaffen.
- Suchen Sie häufig Deckung hinter Säulen, Kisten, Mauern oder anderen großen Objekten. So können Sie sich einen Gegner nach dem anderen vornehmen und sogar während eines Kampfes Ihre Lebensenergie regenerieren lassen.
- Wenn Sie in die Ego-Perspektive wechseln, wird die automatische Zielfunktion deaktiviert. Allerdings können Sie sich in dieser Ansicht nur seitlich bewegen.
- Wenn Sie Freunden zu Hilfe eilen oder Ihnen mit dem Scharfschützengewehr Feuerschutz geben müssen, hilft der Fokus ungemein. So können Sie sich mit dem Zielen Zeit lassen und müssen nicht fürchten, dass einer Ihrer Kameraden frühzeitig den Löffel abgibt.
- Gegner erscheinen oft aus dem Nichts. Seien Sie immer wachsam und lassen Sie sich nicht von hinten überrumpeln.
- Setzen Sie die Entwaffnungs-Funktion ein. Wenn Sie dabei den Fokus aktiviert haben, erledigen Sie die Gegner oft mit einem einzigen Angriff.
- Wenn Sie auf der Flucht vor Agenten sind, setzen Sie den Fokus ein. Zwar läuft die Zeit dann langsamer ab, dafür rennt Ihre Spielfigur schneller. Nutzen Sie Wände, um den Kugeln blitzschnell auszuweichen.
- Besonders hartnäckige Gegner wie Cujo oder Trinity haben keine Chance, wenn Sie den Fokus einsetzen. Gerade die Würfe und Tritte richten enormen Schaden an.
- Stealth-Kills, also Überraschungsangriffe aus dem Hinterhalt, sind besonders effektiv. Ihre Gegner haben kaum Zeit, sich überhaupt umzudrehen, wenn Sie sich Ihrem Opfer mithilfe des Fokus nähern. Selbst Vampire schalten Sie auf diese Weise im Handumdrehen aus.
- Als Ghost müssen Sie in den Auto-Levels die Polizeiwagen in Schach halten. Feuern Sie, was das Zeug hält, da Sie über einen unbegrenzten Vorrat an Munition verfügen. Leider bestätigen Niobes Fahrkünste die Vorurteile vieler Männer, dass Frauen im Straßenverkehr eine Gefährdung für die Allgemeinheit darstellen. Damit die Gute nicht in jeden Gegner und jedes Hindernis rauscht, zerstören Sie alles, was dem Wagen in die Quere kommen könnte. Wenn Sie selbst am Steuer sitzen, folgen Sie lediglich dem Pfeil.
- Haben Sie sich verlaufen, erscheint nach kurzer Zeit ein Pfeil am oberen Ende des Bildschirms. Der Wegweiser führt Sie über mehrere Wegpunkte zum Ausgang des Levels.



SWAT-HELIKOPTER Hat der Hubschrauber das Feuer eingestellt, ist es an der Zeit, aus der Deckung hervorzuschnellen und einige Kugeln abzufeuern.



SUNNYBOY Gehen Sie gegen diesen Vampiranführer äußerst aggressiv vor. Ihren Fokus-Tritten und -Würfen hat er nichts entgegenzusetzen.

gieresserve auf, für den Fall, dass Ihr Gegner seinen Spezialangriff vorbereitet. Fuchtelt Cujo mit den Armen, weichen Sie schnell zur Seite aus. Der folgende Spezialangriff hat nicht nur eine sehr große Reichweite, Sie haben auch keinerlei Chance, diesen Angriff abzuwehren. Haben Sie die Hälfte von Cujos Lebensenergie aus ihm herausgeprügelt, erscheinen seine Lakaien, die für etwas Abwechslung sorgen. Weichen Sie den Kugeln aus und erledigen Sie einen nach dem anderen. Anschließend geht der Kampf wie gehabt weiter. Sollte Ihnen während des Kampfes die Fokusbalken zur Neige gehen, rennen Sie im Kreis und tanken Energie.

Cain und Abel

Diese beiden Kerle sind in diesem Moment unbesiegbar. Außerdem ist es viel wichtiger, Ihren Partner in Sicherheit zu bringen. Positionieren Sie sich so, dass Sie die Gegner zu einer der Zellen schubsen. Die Gefangenen halten ihre Peiniger fest und Sie können aus dem Kerker entkommen. Die Fokus-Funktion erleichtert Ihnen diesen Kampf ungemein.

Kraftwerk

Agent

Beseitigen Sie jegliche SWAT-Präsenz auf der ersten und der zweiten Etage. Jetzt erscheint ein Agent, gegen den Sie keine Chance haben. Locken Sie den übermächtigen Gegner zum oberen Stockwerk und zerstören Sie die Server mit einigen gezielten Schüssen. Sobald die Geräte Funken sprühen, aktivieren Sie den Fokus und drängen den Agent in die zerstörten Server.

Vertigo

Im Hochhaus klebt Ihnen Agent Smith an den Hacken. Denken Sie nicht einmal daran, sich mit dem übermächtigen Gegner anzulegen, sondern rennen Sie um Ihr Leben. Der Pfeil zeigt Ihnen den Fluchtweg. Im Treppenhaus klettern Sie aus dem Fenster und eilen vorsichtig über das Gerüst. Nach dem Sturz nutzen Sie die kurze Verschnaufpause des Agenten, um sich aus dem Staub zu machen. Suchen Sie sich einen Weg nach oben, um auf den ursprünglichen Pfad zurückzukehren. Ein weiteres Mal müssen Sie in das Gebäude, um das Gerüst auf der anderen Seite zu erreichen. Springen Sie durch das Fenster und bringen Sie sich in Sicherheit.

Zwischengegner

Seraph, Trinity, Vlad und die Agenten besiegen Sie immer auf dieselbe Art und Weise. Ihre Gegner steigern sich im Verlauf der Prügelei, dadurch ist es am Ende des Kampfes so gut wie unmöglich, die perfekte Deckung des Gegenübers zu durchdringen. Sparen Sie deshalb Ihren Fokus und gehen Sie aggressiv zu Werke. Bringen Sie abwechselnd hohe und niedrige Schläge an, damit Sie die Kämpfer auf dem falschen Fuß erwischen. Haben Sie dem Feind ordentlich Schaden zugefügt, setzen Sie den Fokus ein und bringen die Sache zu Ende. Es ist besonders vorteilhaft, wenn Sie Ihren Widersacher in eine Ecke drängen. Jetzt dürfen Sie kein Erbarmen zeigen und zerlegen den Feind stattdessen mit einem Hagel von Schlägen und Tritten.

FLORIAN WEIDHASE/MICHAEL MEYER

Let's hack! - Der Hacken-Modus

Gehen Sie im Hauptmenü in den Hacken-Modus. Für diejenigen, die alt genug sind, gibt es eine schöne Rückblende – Sie befinden sich auf Laufwerk A: eines alten DOS-Rechners. Leider funktionieren Befehle wie CD (Change Directory) nicht. Den einzigen Befehl, den Sie selber herausbekommen müssen, ist DIR (Directory). Alle Befehle müssen mit komplettem Pfad angegeben werden, zum Beispiel: DIR A:\NOTEZ, um den Inhalt des Verzeichnisses NOTEZ auf Laufwerk A: anzuzeigen. Wichtiger Hinweis: „Z" und „Y" sind auf der deutschen Tastatur vertauscht. Den Doppelpunkt erhalten Sie, wenn Sie „UMSCHALT-Ö" drücken, der Backslash „\" liegt auf der Raute-Taste („#"). Hinweis: Auf der PC-Version funktionieren die Befehle PLAY und VIEW leider nicht (Version 151).

So hacken Sie die Matrix

Eingabe: DIR

Zunächst sollten Sie die Texte lesen. Beispiel: READ A:\NOTEZ\PASSWORD.TXT. Dort erhalten Sie wichtige und völlig nutzlose Informationen. Wichtig ist das Passwort FROZENFISH.

Eingabe: LOGIN
Antwort: Enter Password: (If you are a guest, type „GUEST")
Eingabe: GUEST
Antwort: B: is now accessible

Jetzt ist Laufwerk B: verfügbar.

Alternative Logins

Zurzeit sind uns zwei weitere Login-Namen bekannt. Geben Sie statt GUEST FREEMIND oder COWBOYCURTIS ein. Wenn das System sagt, Sie seien schon eingeloggt, müssen Sie mit dem Befehl REBOOT das System neu starten. Sowohl bei FREEMIND als auch bei COWBOYCURTIS können Sie sich eine Nachricht von Morpheus in fünf Fragmenten anhören.

Wie komme ich an B:\TOOLS?

Eingabe: DIR B:\TOOLS
Antwort: Tools directory is binary encrypted.
Enter 5 digit access code: (Q to quit)

Der Code besteht aus fünf Ziffern, entweder 0 oder 1. Nach jeder Eingabe sehen Sie, wie viele Ziffern richtig sind und wie viele an der richtigen Stelle stehen. Der Code ist jedes Mal anders – Sie müssen ihn also selber knacken. Am besten beginnen Sie mit der Eingabe „11111" oder „00000". Dann wissen Sie bereits, wie viele Einsen und Nullen vorhanden sind. Beispiel: Eingabe „11111". Antwort: Two digits correct.

Da von fünf Einsen zwei korrekt sind, muss der Code aus zwei Einsen und drei Nullen bestehen. Logischerweise stehen von den fünf Einsen auch zwei an der richtigen Stelle. Jetzt hilft nur noch ausprobieren. Haben Sie den richtigen Code gefunden, sehen Sie die neuen Befehle. TIPP: Um es sich leichter zu machen, starten Sie die Codeabfrage so lange neu (Q statt eines Codes eingeben und erneut DIR B:\TOOLS tippen), bis Sie bei der Eingabe von „11111" oder „00000" entweder eine oder vier Ziffern korrekt haben. Der Code hat dann nur fünf mögliche Variationen.

Beispiel:
Eingabe: „00000"
Antwort: Four digits correct
Fazit: Der Code besteht aus vier Nullen und nur einer Eins.
Die möglichen Codes sind daher:
00001
00010
00100
01000
10000.

Laufwerk V:

Eingabe: VIRTUAL
Antwort:
A:\>VIRTUAL
Virtual Drive – SECURITY CHECK
Enter password:_
Eingabe: FROZENFISH

Es folgt ein Puzzle-Bild, das Sie unter Zeitdruck zusammensetzen müssen. Zwei mögliche Ergebnisse: Solution: BLUE oder Solution: RED. Sie wollen zu Solution: RED. Sollten Sie beim ersten Versuch als Ergebnis „BLUE" erhalten, tippen Sie schnell TRACEKILL und versuchen es dann erneut.

Wenn Sie „Solution: RED" erreicht haben, ist Laufwerk V: freigeschaltet.

E-Mails lesen

Eingabe: ROOTSEARCH
Sie erhalten Zugang zum Root-Verzeichnis. Obendrein wird das Administrator-Passwort angezeigt: THISISNOTREAL.

Eingabe: MAIL
Antwort: Enter ROOT ADMIN Password:>_
Eingabe: THISISNOTREAL
Antwort: Do you wish to read email(s)?
Eingabe: Y

Sie erhalten nun vier Telefonnummern, die Sie jeweils mit dem DIAL-Befehl anrufen können. Nur die letzten beiden Nummern bringen Sie wirklich weiter.

Eingabe: DIAL 0012135550142
Sie hören die Stimme von Morpheus. Er sagt, dass Trinity Ihnen weiterhelfen kann.

Eingabe: DIAL 0013105550111
Trinitys Stimme sagt Ihnen, dass Sie CODE 942 benutzen sollen.

Eingabe: PORTKEY 942
Es folgt ein Chat mit Trinity – Sie können auf die Fragen antworten, was Sie wollen. Trinity überspielt Ihnen den Befehl CRACK.EXE.

Eingabe: CRACK 8RAM
Neues Laufwerk: RAM:

Laufwerk RAM:

Eingabe: HANDSHAKE
Es folgt ein Chat mit Sparks – Antworten sind mal wieder egal. Am Ende der Unterhaltung geben Sie „EMP" ein. Sie hören eine Nachricht von Morpheus.

CHEATS:

Eingabe CHEAT [CODE]. Beispiel: CHEAT 0034AFFF. Eine zweite Eingabe des gleichen Cheats macht diesen wieder rückgängig.

0034AFFF – Schaltet alle Waffen frei
1DDF2556 – Unendliche Munition
FFFFFFF1 – Unsichtbarkeit – die Feinde sehen Sie nicht mehr.
69E5D9E4 – Unendliche Fokus-Zeit
7F4DF451 – Unbegrenzte Lebensenergie
7867F443 – Hovercraft fliegt schneller
13D2C77F – Schaltet den Bonuslevel frei. Der Geheime Level lässt sich im Laden-Bildschirm auswählen.



PUZZLEBILD Nur wenn Sie dieses Bild richtig und innerhalb der Zeit zusammensetzen, erhalten Sie Zugriff auf das Laufwerk V: und das Mail-Programm.

Rise of Nations

Wenn Sie Civilization, Age of Empires 2 und obendrein das Brettspiel Risiko kennen, werden Sie Rise of Nations lieben. Nach dem gleichen Spielprinzip gilt es, die Welt zu erobern. Auf was Sie dabei alles achten müssen, erfahren Sie in unseren ausführlichen Grundlagentipps.

Vorbereitung

Trainingslager

1. Bei **Rise of Nations** kommt es auf effizienten Ausbau von Wirtschaft, Forschung und Militär an. Und das möglichst, ohne ins Hintertreffen zu geraten. Hat der Gegner erst mal einen Technikvorsprung, wird es schwer, das wieder auszubügeln, und Sie müssen ständig reagieren, statt selber das Feld zu dominieren.

2. Kluge Feldherren nutzen daher erst einmal ausgiebig die Quick-Battle-Funktion. Damit haben Sie eine hervorragende Möglichkeit, sich die Stärken und Schwächen der einzelnen Nationen anzuschauen und die entsprechenden Strategien und Taktiken einzustudieren.

3. Schauen Sie sich eingehend die verschiedenen Eigenschaften der Nationen an, daraus lassen sich meist schon erste Schlüsse über Strategie und Vorgehensweise ziehen. Die Nation der Türken hat zum Beispiel einen großen Vorteil, wenn sie gegnerische Städte übernimmt. Der Assimilationsprozess geht zweimal so schnell wie bei den anderen Nationen vonstatten. Auch die anderen Boni der Türken zielen ausschließlich darauf ab, schnell eine große Streitmacht mit vielen Belagerungswaffen zu erstellen, um damit dem Gegner die Städte wegzunehmen.

4. Spielen Sie dagegen ein Quickmatch mit der Regeloption „Peaceful Tech Race", hat zum Beispiel die Nation der Griechen einen großen Vorteil, da sie schneller und günstiger an Wissen gelangt.

5. Egal welchen Spielmodus und Gegner Sie sich für ein Quickmatch aussuchen, aktivieren Sie unbedingt die Aufnahmefunktion. Damit haben Sie später die Gelegenheit, sich den gesamten Spielverlauf in Ruhe anzuschauen. Schauen Sie sich in den Replays weniger Ihre eigenen Leistungen, sondern vielmehr die Vorgehensweise des Gegners an. Daraus lassen sich die besten Rückschlüsse auf eigene Fehler oder Verbesserungen der eigenen Strategie ziehen.



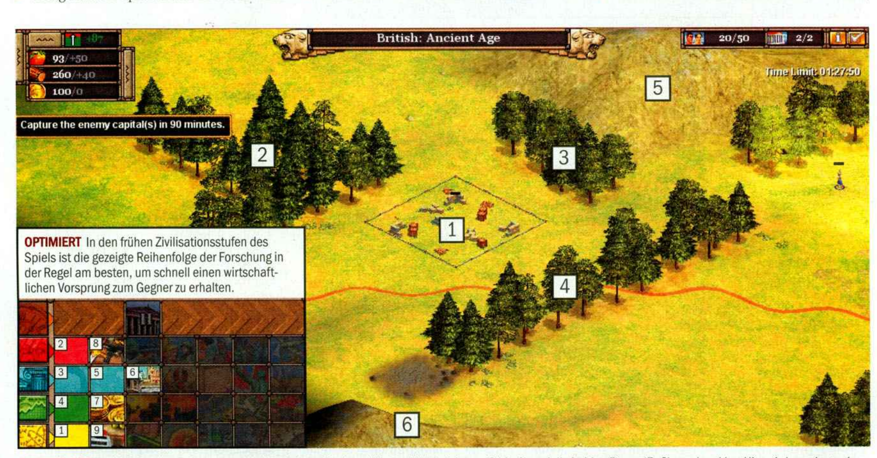
VOLLE DECKUNG Bringen Sie Belagerungswaffen möglichst in Deckung (1) in Stellung. Auf freier Fläche (2) sind sie viel verwundbarer. Mit Infanterie (3) halten Sie die Angreifer von den Katapulten fern.

Zusammenhänge

Was kommt zuerst?

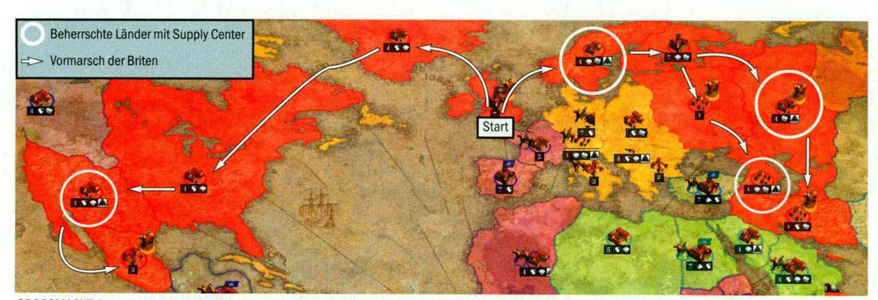
1. Schauen Sie sich in aller Ruhe das Forschungsmenü an. Im Verlauf eines Spiels werden Sie wahrscheinlich nach Belieben die Forschung vorantreiben, aber gerade in der Anfangsphase eines Matches kann es spielentscheidend sein, die richtige Reihenfolge zu wählen. Wenn Sie sich die Beschreibungen durchlesen, wird schnell klar, welche Sparten zuerst entwickelt werden sollten.

2. Die Sparten „Military" (Militär) und „Science" (Wissenschaft) verschaffen unter anderem eine Kostenreduzierung für Einheitenproduktion und Upgrades beziehungsweise verbilligen die weitere Forschung. Entwickeln Sie daher grundsätzlich zuerst die Wissenschaft und das Militär um eine Stufe,



OPTIMIERT In den frühen Zivilisationsstufen des Spiels ist die gezeigte Reihenfolge der Forschung in der Regel am besten, um schnell einen wirtschaftlichen Vorsprung zum Gegner zu erhalten.

SPITZENLAGE An dem gezeigten Platz entsteht die nächste Siedlung (1). Der Waldreichtum (2 bis 4) und die beiden Berge (5, 6) machen klar: Hier wird vorwiegend Holz und Metall produziert. Wenn es später nötig wird, errichten Sie auf den freien Wiesenflächen noch Farmen.



GROSSMACHT Der schnelle Vorstoß über den großen Teich und die Expansion nach Nordosten haben sich bezahlt gemacht. Für das weitere Vorgehen ist es jetzt wichtig, sich einen Überblick über die diplomatischen Verhältnisse zu schaffen. Greifen Sie nach Möglichkeit Nationen ohne Verbündete an.

Szenario Barbarian Rally

Wenn Sie ein unbesetztes Land erobern, müssen Sie lediglich 15 Minuten lang die Angreifer abwehren. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Setzen Sie die Forschung ein, um möglichst schnell eine zweite Siedlung in unmittelbarer Nähe aufzubauen.
2. Setzen Sie eine Karawane ein, um den Geldfluss in Schwung zu bringen.
3. Produzieren Sie, je nachdem welche Einheiten zur Verfügung stehen, abwechselnd Fernkampfeinheiten, Lanzenträger und Kavallerie, um gegen die verschiedenen Angriffseinheiten gewappnet zu sein.
4. Behalten Sie Ihre Truppen in der Siedlung, so reagieren Sie am schnellsten auf die verschiedenen Angriffsrichtungen.
5. Verstärken Sie nach und nach die Abwehr durch Türme. Merken Sie sich die Angriffsrichtungen des Gegners, in der Regel greift er nur aus zwei bis drei Richtungen an. Somit können Sie die Abwehr gezielt platzieren.
6. Wenn es Zeit und Finanzen zulassen, errichten Sie in jedem Ort einen Tempel, um die Angriffsreichweite der Orte und deren Trefferpunkte zu erhöhen.



bevor Sie sich an die anderen Sparten machen.
3. Ist dies erledigt, entwickeln Sie „Civic" (Zivilisation) weiter, um schnell weitere Städte zu gründen. In Verbindung mit Markt und Tempel bringen Sie den Geldfluss schnell in Schwung. Damit Sie jedoch überhaupt Märkte bauen können, müssen Sie auch die Sparte „Commerce" (Handel) weiterentwickeln. Entwickeln Sie die Handelssparte weiter, wenn das Commerce Limit erreicht ist bzw. wenn Sie die nächste Zivilisationsstufe anstreben.

Ressourcenkonzentration schaffen

Mit zunehmender Zivilisationsstufe werden weitere Gebäude freigeschaltet, die sich unmittelbar auf die Ressourcenproduktion auswirken. Eine Mühle verbessert z. B. den Ertrag der Felder, eine Sägemühle die Holzproduktion. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen, bei denen sich ein solcher Bonus auf die Gesamtproduktion auswirkt, profitieren bei **Rise of Nations** jeweils nur die Produktionsbetriebe innerhalb der Ortschaft, in der das Upgrade gebaut wurde. Platzieren Sie daher Ihre weiteren Ortschaften so, dass Sie z. B. gleich mehrere Wälder oder Gebirge im Einzugsbereich eines Ortes haben. So können Sie mehrere Produktionsstätten gleicher Art innerhalb einer Ortschaft errichten und dann den Ertragsbonus mit nur einem Upgrade-Gebäude steigern.

Eine Nation wächst

Der erste Überblick

Gleich zu Spielbeginn stellen sich die Weichen für eine erfolgreiche Wirtschaft. Bevor Sie sich ins Gewusel stürzen, heißt es immer erst: Pausetaste drücken. Scrollen Sie die umliegende Gegend ab, um gleich festzustellen, ob es Ressourcenschwerpunkte gibt (zum Beispiel mehrere Wälder, die nahe beieinander liegen) oder ob sich „Rare Resources" (seltene Ressourcen) in unmittelbarer Nähe befinden.

Scouten und Rare Resources

1. Markieren Sie Ihren Scout und belegen Sie ihn mit einer Schnelltaste. Die „Adleraugeneinheit" dürfen Sie nie unterschätzen. Benutzen Sie ruhig die Auto-Explore-Funktion, damit Sie den wuseligen Pfadfinder nicht ständig im Auge behalten müssen. Achten Sie vor allem auf die Standorte der Rare Resources, die der Scout entdeckt. Sobald er etwas Neues entdeckt hat, investieren Sie in einen Händler.
2. Die Boni durch die Rare Resources können manchmal das Zünglein an der Siegeswaage sein. Erstaunlicherweise werden Ihre Händler kaum angegriffen, auch wenn der Handelsposten auf feindlichem Gebiet errichtet wird. Das gilt zumindest für die Schwierigkeitsgrade „very easy" bis „moderate".
3. Die zweite wichtige Funktion des Scouts besteht darin, möglichst schnell die gegnerische Hauptstadt zu finden und sich ein Bild von der Entwicklung des Feindes zu machen. Wenn Ihre Wirtschaft es zulässt, investieren Sie ruhig in mehrere Scouts, die Sie einfach in der Nähe gegnerischer Siedlungen Stellung beziehen lassen, um die Lage vor Ort im Auge zu behalten.
Außerdem wird der Scout in den späteren Zivilisationsstufen eine wertvolle Einheit mit guten Spezialfähigkeiten, zum Beispiel der Scharfschützenoption.

Die Welt liegt Ihnen zu Füßen

Was ist das Besondere am „Risiko-Modus"?

1. Eigentlich ist die Kampagne ein ganz anderes Spiel als bei den Quickmatches. Im Eroberungsmodus sind die Gefechte fast ausschließlich zeitbegrenzt. Das heißt, Sie müssen in der Regel viel aggressiver spielen als zum Beispiel im Quickmatch oder im Multiplayer-Spiel.
2. Es gibt auch nur eine Hand voll verschiedener Szenarien, die im Prinzip immer nach dem gleichen Schema ablaufen. Die Typen stellen wir Ihnen in den Extrakästen vor.
3. Die Spielkomponenten, die zwischen den Gefechten stattfinden (Diplomatie, Bonuskartenkauf und -einsatz), verlangen Ihnen eine gehörige Portion taktisches Gespür und Geschick ab. Profitieren Sie dabei von der Speicherfunktion und speichern Sie immer vor einer Aktion ab, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben.

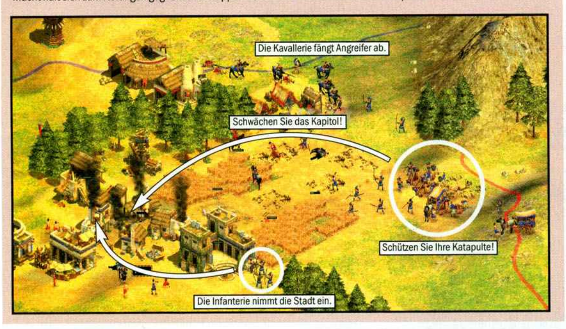
Kartenhandel

1. Sehr wichtig sind die Phasen zwischen den Gefechten. Vor allem der Kauf von Bonuskarten bringt Sie unter Umständen dem Sieg in der nächsten Schlacht näher. Machen Sie aber nicht den Fehler, die Karten wahllos einzusetzen. Hier sind Überlegung und Köpfchen gefragt. Eine der Topkarten ist zum Beispiel die Treachery-Karte, mit der Sie kampflos ein Territorium in Besitz nehmen. Es würde kaum Sinn machen, diese Karte zu verschwenden, wenn Sie ohnehin von einem stärkeren Territorium aus – womöglich noch mit Alliierten oder Verstärkungen – einen schwächeren Gegner angreifen.
2. Viel sinnvoller ist der Bonuskarteneinsatz, wenn Ihnen ein hartes Gefecht mit einem übermächtigen Gegner bevorsteht. Wenn Sie

Früher Sturm auf die Hauptstadt

Eine nette Variante, sich sofort im ersten Zug einen der Konkurrenten vom Hals zu schaffen. Mit Ausnahme von Russland und den Anden grenzen alle anderen Hauptstädte wenigstens an eine andere Heimatnation. Im gewählten Beispiel hat Großbritannien gleich in der ersten Runde die Möglichkeit, Frankreich aus dem Weg zu schaffen.

1. Vergrößern Sie Ihr Territorium schnell in Richtung Küste im Süden. Damit das möglichst schnell klappt, investieren Sie in die Civic-Forschung, die ausschließlich auf Nahrung angewiesen ist. Wenn Sie es richtig anstellen, errichten Sie Ihre dritte Ortschaft schon auf französischem Boden. Dazu ist ein Civic-Level von 2 notwendig. Unter Umständen ist ein Tempel an der küstennahen Stadt erforderlich, um die Stadtgrenzen genügend auszuweiten. Denken Sie daran, dass Sie ein Dock brauchen, damit Ihre Einheiten übersetzen können.
2. Sobald das Dock gebaut ist, produzieren Sie auch Fischerboote, um weitere Nahrungsressourcen zu erschließen.
3. Ihr Angriffsheer bauen Sie auf dem Festland auf. Versuchen Sie, die Militärgebäude möglichst grenznah zu bauen. Errichten Sie zusätzlich Abwehrtürme. Wenn die Franzosen erst mal spitzkriegen, dass Sie vor deren Haustür stehen, werden sie massiv angreifen.
4. Entwickeln Sie sich so weit, bis Sie Belagerungswaffen bauen können (Classical Age). Rücken Sie mit drei bis vier Katapulten inklusive Supply Wagon gegen die erste französische Stadt auf dem Weg nach Paris vor. Ihre übrige Streitmacht hält sich zum Abfangen gegnerischer Truppen bereit. So arbeiten Sie sich zur Hauptstadt vor.



Szenario Conquest, Verteidigungsfall:

Bei dieser Variante haben Sie 90 Minuten Zeit, um das gegnerische Capitol einzunehmen oder sich so lange erfolgreich zu verteidigen. Machen Sie Ihr Vorgehen dabei von verschiedenen Überlegungen abhängig:

1. Wenn Sie von einem stärkeren Land aus angegriffen werden, das auch noch Verstärkung oder Alliierte in der Hinterhand hat, richten Sie sich besser auf eine perfekte Verteidigung ein. Dabei ist es in der Regel günstiger, die verschiedenen Ortschaften näher beieinander zu errichten, um die Angriffsfläche möglichst gering zu halten.
2. Richten Sie Ihre Wirtschaft und die Forschung so aus, dass Sie viele Türme und Festungen (benötigen Metal und Wealth, also Goldtaler) sowie Tempel (benötigt Science-Forschung und Holz) errichten können.
3. Wenn Sie selber im Vorteil sind, spielen Sie aggressiver. Erkunden Sie möglichst schnell die Karte, um den Standort des Gegners zu erfahren, und treiben Sie Ihre Ortsexpansion in diese Richtung voran.
4. Behalten Sie bei der Militärforschung die Nase vorn und nehmen Sie dem Gegner frühzeitig seine neu errichteten Ortschaften ab. Treiben Sie ihn so auf der Karte in die Enge und stürmen Sie am Schluss seine Hauptstadt.



zum Beispiel mit einem Land der Stärke 1 an ein gegnerisches Territorium mit Stärke 4 und ein Supply Depot angrenzen, wäre das ein hervorragendes Ziel für die Treachery-Karte. Sie nehmen das Territorium damit kampflos in Besitz. Durch das Supply Center haben Sie auch noch gleich eine Extra-Armee zur Verfügung.

3. Denken Sie daran, dass die violett umrandeten Karten, wie Sabotage oder auch Treachery, gespielt werden müssen, bevor Sie auf die Start-Schaltfläche für eine bevorstehende Schlacht klicken. Danach können nur noch die blau umrandeten Karten eingesetzt werden, die sich direkt auf einen Kampf auswirken.

Der Aufstieg eines Imperiums

Mustergültige Weltherrschaft

Am Beispiel der Nation Großbritannien bringen wir Ihnen die Zusammenhänge der einzelnen Features im „Risiko-Modus" näher, damit Sie später selber siegreich aus den Gefechten hervorgehen und zum Weltbeherrscher werden.

Grundüberlegung

Nach dem Spielstart verschaffen Sie sich zunächst einen Überblick über die Weltsituation. Es gibt noch jede Menge unbesetzter Ländereien, doch welche soll man als Erstes erobern? Im Beispiel Großbritanniens stehen die Ländereien Skandinavien oder Grönland zur Auswahl. Grönland kann Ihnen in den ersten drei Zügen niemand vor der Nase wegschnappen. Die Azteken in Mexiko wären danach die einzigen Kandidaten. Skandinavien besitzt außerdem einen recht ordentlichen Tribut-Wert und, das ist das Beste, ein Supply Center, mit dem Sie eine weitere Armee zur Verfügung gestellt bekommen.

Das weitere Vorgehen

In den nächsten Runden empfiehlt es sich, konsequent weitere Länder mit Supply Depots einzunehmen. Bis zum Beginn des Zeitalters „Enlightenment" herrscht unsere Beispielnation über insgesamt elf Territorien und fünf Armeen und liegt damit an der Spitze.

Was bringen die Zusatzarmeen?

1. Je mehr Armeen Sie unter Ihrer Fuchtel haben, umso variantenreicher lassen sich die Spielzüge gestalten. Zum einen sind Sie in der Lage, mehr Ländereien pro Zug anzugreifen. Solange noch keine Nation den Krieg gegen Sie erklärt hat, ist es nicht zwingend notwendig, eigene Länder mit Armeen zu schützen. Expandieren Sie daher ruhig erst einmal.
2. Zum anderen versetzen Sie die Zusatzarmeen in die Lage, Ländereien sogar kampflos zu erobern. Wenn Sie es schaffen, zwei Zusatzarmeen so zu platzieren, dass sie am gewählten Zielterritorium angrenzen, ergibt sich die angegriffene Nation automatisch. Grenzt nur eine Zusatzarmee an die Zielnation an, erhalten Sie in der Schlacht wenigstens einmalig eine Verstärkungsarmee.

Tributpunkte-Haushalt

Hamstermentalität

Sie erleichtern sich das Spiel ungemein, wenn Sie immer einen kleinen Vorrat Tributpunkte zurückhalten, um damit auf bestimmte Gegneraktionen reagieren zu können. Ein paar Beispiele machen das deutlich.

Verstärkung des Territoriums

Wenn Sie mit einer Nation im Clinch liegen und ein Land Ihres Gegners frisch erobert haben, verschaffen Sie sich einen Überblick, wie es mit den Stärkeverhältnissen nach der neuen Grenzbildung aussieht. Speichern Sie das Spiel ab und warten Sie den nächsten Zug ab. Wenn

R

Szenario Conquest, Angriffsfall:

Sie haben bei dieser Variante 90 Minuten Zeit, um das gegnerische Capitol einzunehmen.

1. Meistens haben Sie in diesem Szenario keine andere Wahl, als schnell und gezielt die Hauptstadt einzunehmen. Wenn Sie zu lange zögern, sind die Wirtschaft und die militärische Entwicklung des Gegners schnell so weit vorangeschritten, dass Sie sich die Zähne ausbeißen und es nicht in der vorgegebenen Zeit schaffen.
2. Sie sollten dieses Szenario ohnehin nur auswählen, wenn Sie dem Gegner wenigstens ebenbürtig sind, was die Länderstärke angeht. Versuchen Sie, für einen solchen Kampf Bonuskarten einzusetzen, die Ihnen entweder einen Technologievorsprung, Extra-Einheiten oder Extra-Ressourcen gewähren.
3. Setzen Sie Ihren Scout sofort ein, um die gegnerische Hauptstadt ausfindig zu machen. Oftmals ist sie in der Kartenmitte oder wenigstens in deren Nähe platziert.
4. Sollten Sie schon zu Beginn über Belagerungswaffen verfügen, marschieren Sie sofort auf die Hauptstadt zu. Der Gegner wird meistens überrascht, da die KI nicht mit einem schnellen Angriff rechnet. Noch leichter wird dieses Szenario, wenn Sie selbst über eine Verstärkungstruppe verfügen. Diese wird immer nach wenigen Minuten ins Feld geführt. Die Schlagkraft Ihrer Armee reicht dann in der Regel aus, um den Gegner mit einem Schlag auszulöschen.
5. Ein netter Nebeneffekt des schnellen Angriffs ist die Bonuskarte Skill Bonus. Je schneller Sie den Gegner besiegen, umso höher fällt der Bonuswert der Karte aus.
6. Diese schnelle „Rush-Taktik" empfiehlt sich übrigens auch für das Szenario Tactics, bei dem Sie zwar kein Zeitlimit haben, aber ohne Basisbau auskommen müssen.



Ihr Kriegsgegner mit einer Gegenattacke von einem stärkeren Land aus reagiert und Sie als Verlierer aus der Schlacht hervorgehen, laden Sie den letzten Spielstand. Investieren Sie Ihre Tributpunkte nun in die Verstärkung des Zielstaates, der vom Gegner im nächsten Zug angegriffen wird. Wenn Sie umgekehrt den Hauptstaat eines Gegenspielers eliminieren wollen, ist es immer von Vorteil, von einem stärkeren Territorium aus anzugreifen.

Diplomatengeplänkel

Mit genügend Tributpunkten auf dem Konto haben Sie mehr Möglichkeiten, Diplomatie sinnvoll einzusetzen. Liegen Sie im Krieg mit einem zu starken Gegner, ist es durchaus ratsam, einen Waffenstillstand mittels Tributzahlung zu erreichen. Nutzen Sie dann die Pause (drei Runden), um die Territorien an der „Frontlinie" zu stärken oder um sich Alliierte an Land zu ziehen.

Länderkauf

Die Option, Territorien erwerben zu können, ist zwar nett, aber in der Regel sind die Preise einfach ungerechtfertigt hoch. Sparen Sie sich die Tributpunkte lieber für strategisch wichtigere Aktionen auf, zum Beispiel um die Länderstärke zu erhöhen.

Kriegserklärung

Bevor Sie in Ihrem aktuellen Zug Punkte für Kartenkauf oder „Länderstärke erhöhen" ausgeben, überprüfen Sie zuerst, ob Sie nicht eine strategisch günstige Attacke auf eine Nation starten könnten, der Sie aber noch den Krieg erklären müssten. Nichts ist ärgerlicher, als in so einem Fall nicht die nötigen Tributpunkte für die Erklärung parat zu haben. Speichern Sie daher erst ab, erklären Sie der Nation den Krieg, um die Kosten zu erfahren, und laden Sie dann den letzten Spielstand wieder.

Seehoheit?

Natürlich können Sie bei **Rise of Nations** auch fleißig in die marinen Technologien investieren und große Seestreitkräfte aufstellen. Die Frage ist nur, ob das Sinn macht. Wenn Sie den Kampagnenmodus spielen, wird Ihnen auffallen, dass eigentlich alle Schlachten zu Lande entschieden werden. Klar kann es vorkommen, dass Sie größere Wasserflächen zwischen sich und dem Gegner haben (zum Beispiel wenn Sie von Frankreich aus Großbritannien angreifen). Trotzdem liegt das Ziel dann darin, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen, und nicht, den Ärmelkanal zu beherrschen. Sie müssen in solchen Szenarien einfach nur recht früh ein Dock bauen. Die Einheiten benötigen keine zusätzlichen Transportschiffe mehr, sondern verwandeln sich beim Betreten der Wasserfläche einfach selbst in ein Wasserfahrzeug. Sollte Ihr Hafen im Laufe des Gefechts ein Ziel für gegnerische Schiffe werden, schützen Sie es einfach vom Land aus, mit Abwehrtürmen und, falls das nicht reicht, mit zusätzlichen Fernkampfeinheiten.

Taktischer Rückzug

Wenn Sie sich das Gegnerverhalten anschauen, fällt eins auf: Sobald die KI auf eine starke Abwehr trifft, ziehen sich die Einheiten aufs eigene Territorium zurück. Machen Sie nie den Fehler, mit einer angeschlagenen Truppe dem Feind hinterherzustürmen, Sie werden sonst in der Regel aufgerieben. Umgekehrt ist es für Sie ebenfalls ratsam, sich in einem aussichtslosen Kampf lieber in heimische Gefilde zurückzuziehen, anstatt sich vom Gegner aufmischen zu lassen. Denken Sie daran, dass Sie mithilfe von Festungen und Tempeln zusätzliche Boni erhalten, wenn Sie auf eigenem Grund und Boden kämpfen. Versuchen Sie daher, den Gegner hinter sich her zu locken, bis Sie in Reichweite Ihrer Stadt sind.

STEFAN WEISS



SABOTAGE Die Bonuskarte eignet sich hervorragend, wenn Sie stärker befestigte Hauptstaaten angreifen möchten. Aus dem Verhältnis 4:5 drehen Sie den Spieß zu 4:3 um.



UNTERSTÜTZUNG Bestreiten Sie Ihre Gefechte nie ohne den Supply Wagon (verhindert Schaden). Halten Sie ihn im Hintergrund, damit er nicht zerstört wird.

Tropico 2: Die Pirateninsel

Artet Ihr Piratenleben ständig in einen schweißtreibenden Überlebenskampf aus? Oder bringt Sie Assistent Smitty mit seinen Ratschlägen eher zur Weißglut als zum schlagkräftigen Inselimperium? Für all jene, die zunächst ihren Kopf und dann die Lust verlieren, leisten wir hier Schützenhilfe.

Schutz für Piraten

Ziele: Bau von Brauerei und Schmugglerloch
Zeit: Anfang 1650 bis Anfang 1651
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 3,5 Monaten

Die Mission ist reichlich simpel. Kaum sind die Bauarbeiten abgeschlossen, haben Sie gewonnen. Kümmern Sie sich um die Holzproduktion und errichten Sie dann eine Brauerei samt Schmugglerloch. Fertig.

Piratenindustrie

Ziele: Bau von Seerationsfabrik, Eisenmine, Schmelzofen, Schmiede, Dock
Zeit: November 1650 bis Mai 1652
Besonderheit: Nur drei Piraten
Goldmedaille: Sieg innerhalb eines Jahres

Da Sie wenig Zeit und nur drei Piraten haben, lohnt es sich nicht, auf anderweitige Bedürfnisse einzugehen. Eventuell können Sie Ihre Piraten mit einer Dirne beglücken, das sollte es aber schon gewesen sein. Nordwestlich grenzt an Ihre schon vorhandene Siedlung ein Eisenerzfeld an. Bauen Sie das Erz mittels einer Mine ab. Dank der vielen Schiffbrüchigen, die Sie aus dem Wasser ziehen, brauchen Sie keinen Gedanken an die notwendigen Arbeiter zu verschwenden. Ein zweites Bauzelt beschleunigt Ihr Vorhaben ungemein, so dass Ihnen die Goldmedaille sicher ist.

Karibische Raubzüge

Ziele: 3.000 Goldstücke und Schiffswerft
Zeit: Anfang 1692 bis Ende 1695
Besonderheit: Schiffsbauer für Werft vorhanden
Goldmedaille: Sieg innerhalb eines Jahres

Die Waffenindustrie samt Schiffsrationen ist bereits vorhanden. Sorgen Sie erst mal für freie Felder um Ihre Farmen. Stellen Sie zwei, drei Gefangene zum Seedienst ab – schon können Sie losziehen und Arbeiter heranbkarren. Eine Fahrt sollte genügen, danach bekommen Sie eh wieder Schiffsbrüchige direkt an den Strand geliefert. Mit den ersten Waffen plündern Sie munter drauflos. Werfen Sie Ihrer Crew nicht den ganzen Gewinn in den Rachen, die Einstellung „Egoistisch" reicht und bringt Sie schneller zum Ziel. Finden sich Wohlhabende unter den Gefangenen, nehmen Sie sie mithilfe einer Spielhölle aus. Direkt neben Ihrem Dock errichten Sie eine Bootswerft, kurz bevor Sie genügend Reibach gemacht haben – schon ist die Mission gewonnen.

Freie Fahrt für Freibeuter

Ziele: Schaluppe bauen, Piratenzufriedenheit 60%
Zeit: April 1655 bis April 1660
Goldmedaille: Sieg innerhalb von zwei Jahren

Wie immer legen Sie mit einem Holzfällerlager los, nebenher können Sie gleich einen Schiffsbauer entführen. Sorgen Sie für die grundlegenden Annehmlichkeiten mit einer Brauerei und dem obligatorischen Schmugglerloch. Für Dirnen und Glücksspiel fehlt Ihnen eventuell weibliches Volk, erledigen Sie diese Besorgungen im nächstgelegenen Handelsposten. Legen Sie die Bootswerft und ein Dock an. Zusätzliche Industrie lohnt sich nicht. Reißen Sie das „Sehr ordentliche Dekor" ab und setzen Sie lieber ein paar anarchische Fördermittel ein. Rekrutieren Sie noch ein paar Gefangene dazu und Sie schließen dieses Kapitel mit Bravour ab.

Rum aus Jamaika

Ziele: Bau von Piratenhöhle, 1.000 Gold horten
Zeit: März 1657 bis März 1665
Goldmedaille: 3.000 Gold horten

Reißen Sie das ordentliche Dekor ab, das hat zumindest am Hafen überhaupt nix verloren. Stellen Sie ein Holzfällerlager hin und verbannen Sie die Farmen in den Norden aus der Stadt. Sie kommen mit einer Seerationsfabrik wesentlich schneller an Personal, als Ihr Patron Ihnen dieses zukommen lässt. Zudem benötigen Sie die Fabrik ohnehin. Sorgen Sie etwas abseits für ein zweites Holzfällerlager samt Sägewerk. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um Ihre Piraten langsam bei Laune zu halten. Pflanzen Sie eine Brauerei in die Nähe der Farmen, bauen Sie so bald als möglich ein Schmugglerloch, danach verpflichten Sie die ein oder andere Dirne zu moderaten Preisen. Genügend Weiber vorausgesetzt, ist ein wenig Glücksspiel auch nicht verkehrt. Nun ist die Eisenindustrie dran. Im Westen der Insel finden Sie Eisenerz. Bauen Sie eine Mine, den Schmelzofen und eine Schmiede. Kanonen bekommen Sie ohnehin auf Ihren Raubzügen, Musketen bringen nicht viel. Nebenher eröffnen Sie Ihren Goldhort. Haben Sie genug Bretter, weisen Sie nebenher Piratengrundstücke aus. Mit den ersten Kaperfahrten werden Ihre Piraten anspruchsvoller, besorgen Sie eine Kurtisane. Haben Sie Langeweile, so bauen Sie Papayas und Bananen an. Sie sollten inzwischen mehr als genug Bretter haben, um auf die Bedürfnisse der Bevölkerung einzugehen. Leisten Sie sich eine Schiffswerft und ein Dock, um Ihre Flotte zu erweitern – schließlich haben Sie auch zwei Kapitäne. Um die Gefangenen müssen Sie sich erst gegen Ende Ihrer Amtszeit Gedanken machen. Schüchtern Sie sie mit Galgen und Fürchtedeko ein.

Diplomatie & Krieg

Ziele: Harmonische Beziehung zu Frankreich oder Spanien, 1.500 Goldstücke horten
Zeit: April 1663 bis April 1669
Goldmedaille: Mehr als 1.500 Gold innerhalb knappen vier Jahren einnehmen

Von der letzten Mission haben Sie mächtig Geld mitgehen lassen, über 8.000 Mäuse sind locker zu schaffen. Nutzen Sie das aus, um Ihre Schiffe per Schwarzmarkt auszurüsten. Beordern Sie eine zweite Holzfällertruppe samt Sägewerk in den östlichen Wald. Jetzt können Sie schon Ihr Schiff ausrüsten und zum Plündern oder Gefangenenverschleppen aussenden. Kümmern Sie sich um die Unterhaltung mit Brauerei, Schmugglerloch und sonstigen kleinen Etablissements. Entführen Sie einen Schiffsbauer – eine Bootswerft als Arbeitsplatz reicht. Schauen Sie sich um, von welcher Nation Sie mehr erbeuten können, und verbünden Sie sich dann mit der anderen. Sorgen Sie mit einem gelernten Farmer für Südfrüchte. Nutzen Sie die Zeit voll aus, um Ihren Goldhort randvoll zu machen und mehr für die nächste Kampagne bereit zu haben. Falls Sie die Goldmedaille verliehen bekommen, spielen Sie weiter.

Piratenjagd

Ziele: Bau von zwei Piratenschulen, vier Schiffen, Verhörkammer


Karibische Raubzüge

KINDERSPIEL Noch sind die Aufgaben sehr leicht. Im Handumdrehen haben Sie gewonnen – es sei denn, Sie machen nebenher noch anderen Schnickschnack.


Freie Fahrt für Freibeuter

VERGNÜGUNGSSÜCHTIG Die Räuberbrut gibt sich schon mit relativ wenig Komfort zufrieden. Sorgen Sie nur für genügend Weibchen, die Sie anstellen können.





AUFGERÄUMT Das ordentliche Dekor am Hafen ist weg, die Bauern haben den Häusern Platz gemacht. So fühlen sich die Seebären richtig wohl.

SCHULPFLICHT Bis die Piraten ihr Pensum an Lehrstoff erfüllt haben, vergehen Jahre. Schicken Sie die Burschen lieber auf praxisnahe Kaperfahrt, das bringt mehr.

Zeit: April 1667 bis April 1677
Besonderheit: Schwarzmarkt vorhanden
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 4,5 Jahren

Stufen Sie das Preisniveau der Kneipe auf „Mittel" ein. Rüsten Sie zumindest eins Ihrer Schiffe aus und machen Sie Gefangene. Bauen Sie eine zweite Holzproduktion etwas abseits. Dank der drei Kornfelder können Sie sowohl Bier brauen als auch Proviant erzeugen, wenn Sie eine freie Fläche drum herum arrangieren. Bei Personalknappheit setzen Sie ein paar Leute aus der Farm vor die Tür. Das Korn benötigen Sie erst später – andere Aspekte wie die Holzversorgung haben im Moment höhere Priorität. Gehen Sie plündern. Verschleppen Sie reiche Gefangene, bauen Sie ein Kasino, um die Leute auszunehmen und ruhig zu stellen. Kurtisanen sind für diesen Zweck auch sehr brauchbar. Stellen Sie die Verhörkammer auf und quetschen Sie einen Gefangenen aus, um den Zeitplan herauszubekommen. Rüsten Sie sich mit einem Agrarexperten und Schiffsbauern aus. Nutzen Sie ruhig die volle Bandbreite an Anbaumöglichkeiten. Sollte die Trinkzufriedenheit einen gefährlich niedrigen Stand erreichen, so fangen Sie die Laune durch ein Saufgelage ab. Ziehen Sie nebenher Ihre Piratenansiedlung auf und legen Sie einen Friedhof an. In der Zwischenzeit sollte die erste Ernte an Tabak, Obst und Zuckerrohr eingefahren sein. Besorgen Sie sich eine Köchin und eine Zigarrenrollerin. Ihre Piraten freuen sich aber auch sehr über Rum im Kasino. Machen Sie sich an den Schiffsbau. Wollen Sie größere Kähne wie etwa eine Fregatte, so besorgen Sie sich lieber zwei oder drei Handwerker, sonst dauert der Bau ewig. Stellen Sie die Schulen zum Schluss fertig, während Ihrer Amtszeit haben sie kaum eine Daseinsberechtigung – die Gewässer verlangen kein besonders hohes Wissen. Auch hier tun Sie sich auf dem nächsten Eiland wesentlich leichter, wenn Sie die Zeit ausnutzen, um Gold zu horten.

Fregatten & Schiffsbau

Ziele: Schiffsbauer entführen, Bau von Schiffswerft, zwei Fregatten, 2.000 Gold horten
Zeit: Mai 1674 bis Ende 1682
Besonderheit: Bau von Schmugglertreff möglich
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5,5 Jahren

Die Sägemühle liegt reichlich ungünstig. Verlagern Sie diese, nachdem Sie das nötige Holz für das neue Gebäude beisammen haben, weit in den Norden. Bauen Sie schnell einen Schwarzmarkt, damit Sie Ihre Schiffe einsetzen können. Schmeißen Sie zur Not irgendeinen Farmer raus, der die Stelle als Händler übernimmt. Schaffen Sie Platz für die Felder. Rund um den Hafen bekommen die Wohnhäuser und das übliche Unterhaltungsrepertoire ihren Platz. Weiter geht's mit Bier, Schmugglerloch und Dirnen. Da Sie Ihre überschüssige Ware nun verhökern können, fangen Sie doch gleich mal an, Ihre Agrarwirtschaft anzukurbeln. Errichten Sie einen Friedhof für gute Lastenträger und veredeln Sie Ihre Ernte. Setzen Sie eine Schiffswerft ans Ufer und bauen Sie die erste Fregatte. Danach sollten Sie noch ein paar Jahre zum Geldscheffeln haben, bevor Sie den Sack mit der zweiten Fregatte zumachen. Nutzen Sie die Zeit, verkaufen Sie Rum, Obsttörtchen und Glimmstängel und nehmen Sie die Gefangenen und Schiffe aus. Kommen Sie mit einer Nation halbwegs klar, eröffnen Sie für dieses Land den Schmugglertreff und horten Sie so extra Kohle.

Ein Schmugglertreff

Ziele: Bau von Zigarrenfabrik, Brennerei, Konditorei, Brauerei und Schmugglertreff, 5.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1681 bis Ende 1689
Besonderheit: Französischer Patron, angebotene Behelfsfinanzierung
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5 Jahren

Das mit dem Patron ist mal wieder eine feine Sache – hier müssen Sie sich nicht um Entführungsgeschichten kümmern. Zudem haben Sie ein wirklich sattes Startkapital, wenn Sie auch noch das angebotene Geld annehmen. Verschieben Sie die Landwirtschaft in den Westen, die Docks setzen Sie nebeneinander. So müssen Sie nicht alles doppelt bauen. Eine gesunde Axtschwingerzunft im Norden bringt das nötige Kleinholz. Setzen Sie einen Schwarzmarkt





TIMING Die zweite Fregatte wird gerade rechtzeitig fertig, um die Mission zu gewinnen, davor war sie unnütz. Die Bretterproduktion liegt jetzt am Stadtrand.

HOHER STANDARD Mit einem breit gefächerten Angebot an Luxuswaren verwöhnen Sie sich und die zahlungskräftige Klientel – mit dementsprechendem Gewinn.

an die Küste. Fluten Sie die trockenen Kehlen mit Bier und stellen Sie die erste Dirne an. Statten Sie die Flotte aus und holen Sie sich noch den einen oder anderen Rekruten. Entführen Sie einen Schiffsbauer und einen Farmer. So bekommen Sie mehr als die vorgegebenen 5.000 Gold zusammen. Für Ihre Piraten spielen der Anarchiefaktor und die Sicherheit eine bedeutende Rolle. Die Gefangenen schüchtern Sie mit den Knochenskulpturen und einem Galgen ein. Wechseln Sie zwischendurch Ihr Jagdrevier, bevor die Sache zu heiß wird und nur noch ein paar Planken im Meer treiben. Den Schmugglertreff öffnen Sie am besten nur für Frankreich.

Tortuga

Ziele: 10.000 Gold horten, Inseltruhe mit 20.000 Gold, keine Franzosen plündern
Zeit: Anfang 1686 bis Ende 1699
Besonderheiten: Eisenmine vorhanden, französischer Patron, angebotene Behelfsfinanzierung
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 10 Jahren

Heben Sie zunächst die Preise Ihrer schon reichlich vorhandenen Unterhaltungsindustrie an. Die auch nicht grade günstig angelegten Getreidefelder müssen Sie freischaufeln. Setzen Sie ein paar Arbeiter an die frische Luft, die Sie als Waldarbeiter gebrauchen können. Die Sägemühle ist unsinnigerweise dort, wo sich in ferner Zukunft Ihr Piratenwohnviertel erstrecken wird. Vollziehen Sie den Umzug, wenn Ihnen ausreichend Holz zur Verfügung steht. Da sich die Franzosen mit Gefangenen viel Zeit lassen, schließen Sie temporär Betriebe, die Sie nicht brauchen. Die Minenarbeiter schürfen sinnlos vor sich hin. Falls Sie nicht zufällig mit Ihren Schiffen frühzeitig eine feindliche Siedlung entdecken, so können Sie sich selbst leider keine Starthilfe verschaffen. Vergessen Sie die obligatorische Brauerei nicht, sonst sitzen die Freibeuter auf dem Trockenen. Mit besseren Kähnen sollte es Ihnen gelingen, fette Beute zu machen. Da schon eine Eisenmine vorhanden ist, macht es natürlich Sinn, diese zu nutzen. Pflanzen Sie ein Kasino für die unfreiwilligen Touristen hin. Tanzen Ihnen die Gefangenen auf der Nase rum, besänftigen Sie sie mit einer Kirche. Trotz der vielen Knechte lohnt sich ein Friedhof. Schmeißen Sie lieber ein paar Leute von der Insel, da Sie ansonsten Ihr Nahrungsangebot vergrößern müssten. Läuft die Produktion gut, stellen Sie einen Händler an und eröffnen Sie einen Schmugglertreff. Zum krönenden Abschluss Ihrer Amtszeit lassen Sie alle noch übrigen reichen Gefangenen frei – für ein fettes Lösegeld, versteht sich.

Die Schatzflotte

Ziel: 10.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1692 bis Ende 1700
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5,5 Jahren

Lassen Sie erst mal alles so, wie es ist. Erst, wenn Sie sicher sind, keine größeren Komplikationen hervorzurufen, bauen Sie um. Setzen Sie zuerst eine Brauerei und natürlich ein Holzfällerlager in die Landschaft. Holen Sie sich eine professionelle Dirne und Köchinnen, auch fürs Bierbrauen, sonst bekommen Sie Probleme mit dem weiblichen Personal. Die Gefangenen benötigen einen Schlafsaal und ein Kochzelt, da noch kein einziges vorhanden ist. Horten Sie gleich mächtig los. Das Schutzbedürfnis geht sofort nach unten. Beugen Sie dem mit einem Ausguck am Hafen vor. Bedienungen können Sie auch gezielt einfangen, falls Sie Ihren Bedarf nicht durch einfache Überfälle decken können. Langsam wird es Zeit, sich auch um die Gefangenen Gedanken zu machen. Stellen Sie eine Kirche ins Zentrum und Sie sind die Sorge erst mal los. Holen Sie sich ein paar Waldmeister und gründen Sie einen zweiten Standort zur Holzverarbeitung. Jetzt sollte es Ihnen auch gelingen, den Grundstein für ein paar Behausungen zu legen und die Gefangenen weiter einzuschüchtern. Verschaffen Sie sich weitere Arbeiter, per Schwarzmarkt staffieren Sie Ihre Kähne aus und gehen auf Raubzug. Ihre sonstige Wirtschaft müssen Sie nicht weiter ausbauen, zur Unterhaltung langen später die gehobenen Etablissements.

Hoch mit der Piratenflagge!

Ziele: Mindestens 50 Piraten rekrutieren, Zufriedenheit über 66%, mehr als 5.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1699 bis Ende 1707
Besonderheiten: Eisenmine vorhanden
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5,5 Jahren

Machen Sie die Mine dicht. Die Männer können Sie für Waldarbeiten im Osten gebrauchen. Schicken Sie auch gleich Ihr Schiff los, schließlich müssen Sie einige Betriebe aufziehen, bis die Piraten richtig zufrieden sind. Reißen Sie das östliche Dock ab. Das erstbeste Spaßmittel sollte eine Dirne sein, danach kümmern Sie sich wie immer um Bier und Glücksspiel. Achten Sie darauf, bei der großen Ausdehnung auch auf die dementsprechende Verteilung von Schlaf- und Essmöglichkeiten für Gefangene und Bauzelten zu sorgen. Entführen Sie sich einen Schiffsbauer. Bevor es ans Plündern geht, stellen Sie ein Kasino auf. Spionieren Sie kräftig, statten Sie Ihr Schiff aus und starten Sie die Überfälle. Werfen Sie die Aufseher in den östlichen Betrieben raus, die Unterhaltungsbranche ist zu weit weg. Errichten Sie die möglichen Spaßbetriebe. Haschen Sie eine gelernte Dirne und bauen Sie ein Bordell. Für die Gefangenen benötigen Sie geistlichen Beistand. Legen Sie nebenbei mit der Siedlung los. Die Gewässer bieten gute Möglichkeiten, die Kasse aufzubessern. Vor allem können Sie auch jede Menge Experten einfach so mopsen. Stellen Sie sicher, dass nicht nur die reichen Gefangenen die kompletten Kapazitäten verbrauchen, sondern vor allem die Piraten beglückt werden. Haben Sie ein paar Leute über, legen Sie mit einem Zuckerrohrfeld samt Brennerei nach. Bauen Sie einen Friedhof, falls Sie zu wenige Mannen haben. Übrigens bringt es nicht viel mehr, mit dem großen Schiff anstatt einer Schaluppe auf Menschenfang zu gehen. Erweitern Sie die Agrarwirtschaft, um die Effektivität der Unterhaltungsbranche weiter zu steigern. Befindet sich genügend Geld in Ihrer Kasse, so können Sie relativ einfach gewinnen: Bauen Sie in die Siedlung Dekor mit ein und rekrutieren Sie gut gelaunte Gefangene – das treibt die Zufriedenheit nach oben. Feiern hilft natürlich auch. Droht eine Invasion, schließen Sie Frieden – das sollte kurzzeitig genügen.

Ein neuer Krieg

Ziele: Einer Großmacht harmonisch gesinnt, Bau von vier Fregatten oder Galeonen, 5.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1704 bis Ende 1716
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 8 Jahren

Passen Sie die Betriebe an, einen Piraten mit Stufe eins haben Sie derzeit nicht. Mittlere Preise sollten adäquat sein, die meisten Etablissements bleiben dann aber leer. Tierkampfarena und Schmugglerloch müssen daher günstig bleiben. Entscheiden Sie sich am besten jetzt schon, mit wem Sie Frieden schließen wollen. Unterzeichnen Sie einen Vertrag, greifen Sie die Nation nicht mehr an und entlassen Sie alle Gefangenen des Landes. Errichten Sie im Osten ein Holzfällerlager samt Sägemühle. Die andere Mühle ist viel zu dicht an der Siedlung, die Bäume werden durch die Häuser verdrängt, dort lohnt sich kein angrenzendes Lager. Legen Sie sofort los, Gefangene zu machen und stellen Sie eine Brauerei auf. Versäumen Sie nicht, die Gefangenen mit Ess- und Schlafmöglichkeiten zu versorgen, sonst werden die sofort sauer. Jetzt langt das Holz auch für ein weiteres Lager samt Mühle. Zimmern Sie derweil schon mal eine Verhörkammer und einen Ausguck. Sobald nämlich die Insel entdeckt wird, fühlen sich die Seeräuber schutzlos. Holen Sie sich einen Schiffsbauer, dem Sie eine Schiffswerft als neuen Arbeitsplatz anbieten. Sie brauchen übrigens nicht zu spionieren, die Siedlungen entdecken Sie mit der Zeit von ganz allein – ein billigeres Verhör erfüllt auch seinen Zweck. Als Nächs-



SELTEN Hier nutzen Sie Ihre Eisenindustrie mit Schmiede für die Säbel und einen Kanonengießer. So kratzen Sie schneller den nötigen Haufen Kohle zusammen.



EFFEKTIV Mit fast ausschließlich teuren Spezialisten in den Betrieben ist Ihre Wirtschaft trotz des Arbeitermangels ausreichend produktiv.



ZWICKMÜHLE Die einzige Siedlung in der Umgebung gehört den Spaniern. Verstimmen Sie die Herren nicht zu sehr, sonst geht die Freundschaft endgültig flöten.



WEHRHAFT Umgeben von einer Festung, einem Ausguck und gleich mehreren Wachtürmen fühlen sich die Seeleute so sicher wie in Abrahams Schoß.

tes ist eine Kurtisane an der Reihe, ihr Können zu demonstrieren. Mit den drei Sägewerken haben Sie indessen genug Holz, um die Gegend zu besiedeln und für etwas mehr Anarchie zu sorgen – ein zweites Schiff ist auch bald drin. Was Ihre Piraten aber auch alsbald fordern, ist Rum. Geht die gute Laune zu schnell flöten, müssen Sie eben in den sauren Apfel beißen und eine Runde schmeißen. Wo Sie schon mal dabei sind, Felder anzulegen, planen Sie auch gleich ein paar Früchtchen mit ein. Bauen Sie einen Friedhof, so ein Knochengerüst ist eine gute Hilfe. Statten Sie eines der Schiffe über den Schwarzmarkt aus und plündern Sie los. Mit Beschuss gehen Sie ein geringeres Risiko ein, versenkt zu werden. So langsam werden die Gefangenen recht unruhig. Besorgen Sie einen Pfaffen. Ist genug Geld vorhanden, ziehen Sie auch mit dem nächsten Schiff in den Kampf.

Schutz für Piraten

Ziele: Patron ernennen, 10.000 Gold horten, bestmöglichen Schutz für Piraten
Zeit: Anfang 1710 bis Ende 1720
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 7 Jahren

Beginnen Sie im Westen mit dem Kahlschlag. Bauen Sie wie immer Ihre Siedlung auf und besorgen Sie sich Arbeiter. Diesmal müssen Sie sich um eine funktionierende Mine samt Kanonengießer bemühen, da Sie sonst keine Festung bauen können. Zimmern Sie außerdem noch Schutzkanonen, Wachtürme und einen Ausguck zusammen – schon wiegt sich Ihr Gefolge in Sicherheit. Falls Sie mit Spanien Frieden schließen wollen, entführen Sie erst genügend Personal, und greifen Sie dann zu diplomatischen Mitteln. Wer weitere Arbeitskräfte haben möchte, muss wohl oder übel Experten nehmen. Für den Anfang reicht da eine Nussschale. Da Sie das Geld in der kurzen Zeit am besten mit Plündern erwirtschaften, bauen Sie einen Friedhof und eine zweite Fregatte. Lassen Sie ruhig entern, so gefährlich sind die Jagdgründe nicht. Engländer kreuzen genügend durch die See, als dass sich der Schmerz der Spanier nicht einfach wieder umbiegen ließe.

Unruhe im Ruhestand

Ziele: Sechs Kapitäne samt Schiffen, keine Meuterei
Zeit: Januar 1718 bis 1729
Besonderheiten: Rekrutierung kostet 5.000
Goldmedaille: Sieg innerhalb von zehn Jahren

Legen Sie besonderes Augenmerk darauf, dass Ihre Piratenbrut zufrieden ist. Entgegen der Beschreibung ist die Mission nicht sofort mit dem ersten unzufriedenen Piraten gescheitert. Wird das jedoch zum Dauerzustand, verabschieden Sie sich unfreiwillig von der Insel – und Ihrem Kopf. Es kommt auch überhaupt nicht auf Ihren Hort an, nehmen Sie also möglichst wenig in Ihren Privatbesitz. Haben sich die Piraten halbwegs beruhigt, besorgen Sie sich zügig einen Schiffsbauer. Bauen Sie als Zweitschiff eine Schaluppe zwecks Entführungen und Personalmanagement. Zwei ausgestattete Fregatten reichen für Plünderfahrten. Die restliche Flotte kann ruhig aus kleinen Booten bestehen, die Kapitäne sind schon teuer genug. In den Außenbezirken der Stadt sorgen Sie für Ordnung und Furcht, die Gefangenen sind nur schwer zu beeindrucken. Da helfen Ihnen das Spionagesystem und eventuell Patrouillen weiter. Bei so vielen Schiffen können Sie lange Zeit auf Behausungen verzichten.

Krieg um jeden Preis

Ziel: Goldvorrat von 7.500
Zeit: Anfang 1738 bis 1748
Besonderheit: Spanischer Patron, angebotene Behelfsfinanzierung, zwei Schiffsbauer, Mine samt Schmelzofen und Schmiede, ausgestattete Fregatte
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 6 Jahren

Da Sie bereits eine Menge Gefangene vorrätig haben, müssen Sie sich nicht oft auf Überfälle konzentrieren. Dafür scheinen sich Ihre Piraten bedroht zu fühlen und brauchen dringend mehr Sicherheit. Spionieren Sie die Routen der Engländer aus. Mit zwei Fregatten ist es überhaupt kein Problem, das angestrebte Ziel von 7.500 Goldstücken zu erreichen – vorausgesetzt, Sie greifen gleich mächtig ab. Steigern Sie die Ordnung mit Patrouillen und schüren Sie die Furcht mit Spionen, schon bekommen die Verschleppten weiche Knie. Hat es Ihre Streitmacht zu schwer gegen die Engländer, schulen Sie deren Kampfkunst etwas nach. ANSGAR STEIDLE



GRÖSSENWAHN Sechs große Schiffe zu bauen und auch noch gut zu besetzen, ist völlig utopisch. Zwei Fregatten reichen aus, für den Rest tun's Ruderboote.



SPARTANISCH In der kurzen Zeit können Sie keine großen Sprünge machen. Sorgen Sie für eine kleine, aber feine Flotte mit gut ausgebildeten Matrosen.

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

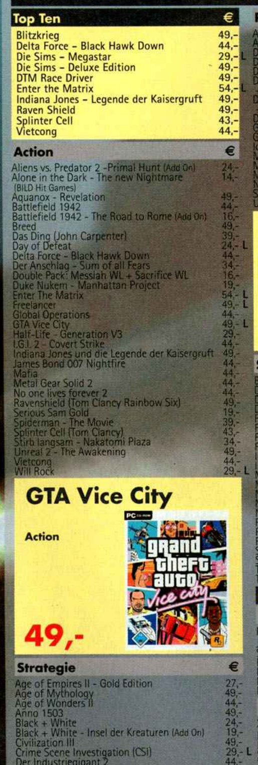
Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten

GAMES

Top Ten	€
Blitzkrieg	49,-
Delta Force - Black Hawk Down	44,-
Die Sims - Megastar	29,- L
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
DTM Race Driver	49,-
Enter the Matrix	54,- L
Indiana Jones - Legende der Kaisergruft	49,-
Raven Shield	49,-
Splinter Cell	43,-
Vietcong	44,-

Action	€
Aliens vs. Predator 2 -Primal Hunt (Add On)	24,-
Alone in the Dark - The new Nightmare (BILD Hit Games)	14,-
Aquanox - Revelation	49,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome (Add On)	16,-
Breed	49,-
Das Ding (John Carpenter)	39,-
Day of Defeat	24,- L
Delta Force - Black Hawk Down	44,-
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-
Double Pack: Messiah WL + Sacrifice WL	16,-
Duke Nukem - Manhattan Project	19,-
Enter The Matrix	54,- L
Freelancer	49,- L
Global Operations	44,-
GTA Vice City	49,- L
Half-Life - Generation V3	29,-
I.G.I. 2 - Covert Strike	44,-
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	49,-
James Bond 007 Nightfire	44,-
Mafia	44,-
Metal Gear Solid 2	44,-
No one lives forever 2	44,-
Ravenshield (Tom Clancy Rainbow Six)	49,-
Serious Sam Gold	19,-
Spiderman - The Movie	39,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	43,-
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-
Unreal 2 - The Awakening	49,-
Vietcong	44,-
Will Rock	29,- L

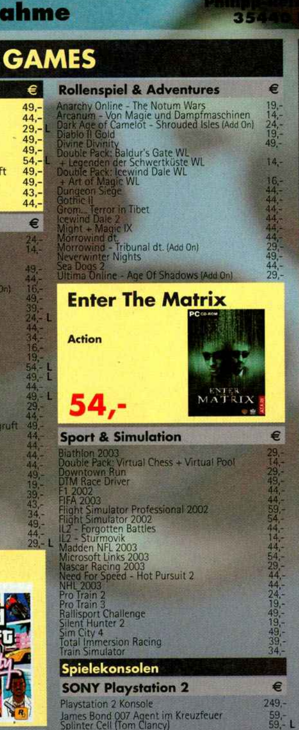


GTA Vice City
Action
49,-

Strategie	€
Age of Empires II - Gold Edition	27,-
Age of Mythology	49,-
Age of Wonders II	44,-
Anno 1503	49,-
Black + White	24,-
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	19,-
Civilization III	49,-
Crime Scene Investigation (CSI)	29,- L
Der Industriegigant 2	44,-
Der Industriegigant 2 (Add On)	29,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Megastar	29,- L
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
Empire Earth	29,-
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-
Impossible Creatures	49,-
Master of Orion 3	49,-
Medieval - Total War	39,-
Port Royale	44,-
Rollercoaster Tycoon 2	49,-
Rotlicht Tycoon	19,-
Tropico 2 - Die Pirateninsel	47,-
Warcraft III	39,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

Rollenspiel & Adventures	€
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-
Arcanum - Von Magie und Dampfmaschinen	14,-
Dark Age of Camelot - Shrouded Isles (Add On)	24,-
Diablo II Gold	19,-
Divine Divinity	49,-
Double Pack: Baldur's Gate WL + Legenden der Schwertküste WL	14,-
Double Pack: Icewind Dale WL + Art of Magic WL	16,-
Dungeon Siege	44,-
Gothic II	44,-
Grom... Terror in Tibet	44,-
Icewind Dale 2	44,-
Might + Magic IX	44,-
Morrowind dt.	44,-
Morrowind - Tribunal dt. (Add On)	29,-
Neverwinter Nights	49,-
Sea Dogs 2	44,-
Ultima Online - Age Of Shadows (Add On)	29,-



Enter The Matrix
Action
54,-

Sport & Simulation	€
Biathlon 2003	29,-
Double Pack: Virtual Chess + Virtual Pool	14,-
Downtown Run	29,-
DTM Race Driver	49,-
F1 2002	44,-
FIFA 2003	44,-
Flight Simulator Professional 2002	59,-
Flight Simulator 2002	54,-
IL2 - Forgotten Battles	44,-
IL2 - Sturmovik	14,-
Madden NFL 2003	44,-
Microsoft Links 2003	54,-
Nascar Racing 2003	29,-
Need For Speed - Hot Pursuit 2	44,-
NHL 2003	44,-
Pro Train 2	24,-
Pro Train 3	19,-
Rallisport Challenge	49,-
Silent Hunter 2	19,-
Sim City 4	49,-
Total Immersion Racing	39,-
Train Simulator	34,-

Spielekonsolen

SONY Playstation 2	€
Playstation 2 Konsole	249,-
James Bond 007 Agent im Kreuzfeuer	59,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	59,- L
Rayman 3	44,-
Fifa 2003	59,-
Need For Speed Hot Pursuit 2	59,-
Die Sims	59,-

MICROSOFT XBOX	€
Xbox Konsole	199,-
Rayman 3	49,-
Morrowind	59,-
Street Hoops	54,-
Tony Hawk's Pro Skater 4	64,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	64,-
Superman - The Man of Steel	59,-



Day Of Defeat
Action
Jetzt vorbestellen!
24,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



AGP Graphics Card

Exklusiv bei ALTERNATE!

Das Rundum-Sorglos-Paket für den „Extrem"-Gamer

- NVIDIA® GeForceFX 5800 Chip
- 128 MB DDR-II RAM
- flüsterleise Wasserkühlung für GPU und CPU
- AGP 8x
- VGA, DVI und Wireless PC2TV Set zur schnurlosen TV-Anbindung
- inkl. Mystify Razer Boomslang 2100 Gamingmouse, der Mystify Claw und den PC-Games Splinter Cell, Gun Metal und WarCraft III

Komplettpaket: 879,-

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack 2	USB	22,-
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	64,-
MS SideWinder Precision 2	USB	39,-
MS SW Force Feedback 2	USB	64,-
SAITEK ST100	GP	14,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	29,-
SAITEK X36F	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	22,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WM Cordl. Rumblepad	USB	54,-
SAITEK PC Dash 2	USB	12,-
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,- L
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,- L
TERRATEC Mystify Claw	USB	49,- L

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	64,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119,- L
MS SW Force Feedback Wheel	USB	84,-
SAITEK R100	GP	44,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2 o. USB	54,-
G84-4400 Slim (+TrackBall)	PS/2	109,-
G83-6700 Advanced (+Chipkartenleser)	PS/2	69,-
G80-11900 Advanced (Touch Pad)	PS/2	119,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in schwarz und in diversen Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Deluxe Access New	PS/2	19,-
Internet Navigator SE	PS/2 u. USB	44,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Desktop Deluxe Optical	PS/2 u. USB	79,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 u. USB	84,-
Cordless Desktop Comfort	PS/2 u. USB	99,-
Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	149,- L

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Multimedia Keyboard	PS/2	32,-
Wireless Optical Desktop	USB	79,-
Wireless Optical Desktop ICE	USB	89,-
Wireless Optical Desktop Pro	USB	99,-
Wireless Optical DT Bluetooth	USB	179,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	39,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	49,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	74,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	44,-
TrackMan Wheel	PS/2 u. USB	39,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical black	PS/2 u. USB	24,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	39,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	39,-
Optical Mouse (blue oder red)	PS/2 u. USB	39,-
Wireless Optical Mouse black	PS/2 u. USB	44,-
Wireless Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	49,-
Wireless Optical Mouse ICE	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IM Explorer	USB	54,-
Wireless IM Explorer Bluetooth	USB	89,-

Diverse	Anschluss	€
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-
CREATIVE Optical Mouse Lite	USB	24,-
CREATIVE Optical Mouse	USB	39,-
SAITEK Optical Mouse Pro	USB	29,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	34,-
TERRATEC Mystify Razer Boomslang	USB	69,- L

Mousepads & Co	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	19,-
KRYPTEC X-Board V2 (transparent/farbig)	18,-
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-
COMPAD SpeedPad (Gamer-Mousepad)	18,-
COMPAD SpeedPad (transparent/farbig)	22,-
COMPAD SpeedSpray	7,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad GS (Gamer-Mousepad)	22,-

MultiMedia Keyboard

MICROSOFT Tastatur

- elegantes grau/blaues Design
- 17 programmierbare Multimediatasten
- 3 Kontroll-LEDs
- PS/2



32,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-LAUFWERKE

CD-Laufwerke

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	AOPEN CD-952E	24,-	
52x	ASUS CDS520		24,-
52x	LG GCR-852xB	22,-	26,-
52x	LITEON LTN52x	23,-	26,-
52x	MSI MS-8152	20,-	22,-
52x	MSI MS-8152 schwarz		22,-
52x	NEC CD-3002A	24,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBS	24,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEBB schwarz	26,-	
52x	SONY CDU52x1	22,-	
52x	TEAC CD-552E	24,-	27,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	24,-	
56x	AOPEN CD-956E		22,-

CD-Recorder

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		64,-
16/48/48x	BENQ CRW 4816A		64,-
24/48/48x	LG GCE-8481B		64,-
24/48/48x	LITEON LTR-48246S		62,-
24/48/48x	NEC NR-9300	54,-	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	89,-	99,-
24/48/48x	SAMSUNG SW248	64,-	69,-
24/48/48x	SAMSUNG SW248 schwarz	67,-	
24/48/52x	AOPEN CRW-4852		54,-
24/48/52x	ASUS CRW-4824A		64,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		64,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		69,-
24/52/52x	CYBERDRIVE CW099D		69,-
24/52/52x	LG GCE-8520B	67,-	72,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S	64,-	69,-
24/52/52x	MSI MS-8352	57,-	59,-
24/52/52x	MITSUMI CR 487E TE	69,-	72,-
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224	64,-	
24/52/52x	SONY CRX222E1-10	64,-	
24/52/52x	SONY CRX220A1		69,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	74,-	79,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz	77,-	
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	67,-	72,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		144,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium schwarz		144,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		149,-
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		209,-
12/24/40x	U224		99,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		149,-
12/40/40x	LITEON LXR-40122		129,-
24/40/40x	LITEON LXR-40243		134,-
24/48/48x*	PLEXTOR PX-W4824TU		179,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		149,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		139,-
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		189,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		134,-
10/32/40/12x	PHILIPS 3210	79,-	89,-
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	89,-	109,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	89,-	94,-
24/48/48/16x	LITEON LTC-48		89,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348	94,-	99,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348 schwarz	97,-	

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		259,-
12/24/24/ 8x	LITEON LSC-24081M		219,-

AOPEN CRW-4852
24/48/52x CD-RW
- ATAPI
- JustLink & JustSpeed
- 2.048 KB Cache
- retail inkl. AHEAD Nero 5

54,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-Laufwerke

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120T	47,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW		69,-
16/40x	SONY DDU16xx	44,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648LKY	44,-	49,-
16/48x	CYBERDRIVE DM168D		44,-
16/48x	LG GRD-816xB	49,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-166	47,-	
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	42,-	44,-
16/48x	MSI MS-8216	37,-	39,-
16/48x	NEC DV-5800	39,-	52,-
16/48x	PANASONIC SR-8587/B	39,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	44,-	49,-
16/48x	TEAC DV-516E	44,-	52,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	44,-	52,-

PLEXTOR PX-504A
2/4/12x DVD-R/-RW
- ATAPI
- 2.048 KB Cache
- retail inkl. PowerDVD, PINNACLE Studio, InCD, Nero & PlexTools

349,-

DVD-Recorder

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	RICOH MP5125A		259,-
2/ 4/ 8x	HP dvd300i		359,-
2/ 4/12x	MITSUMI DW7801TE		269,-
2/ 4/12x	NEC ND-1100A	199,-	249,-
2/ 4/12x	PLEXTOR PX-504A		349,-
2/ 4/12x	TRAXDATA RW1100A		269,-

DVD+R/+RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	AOPEN DVR2412U		359,-
2/ 4/ 8x	HP dvd300e +FW		449,-

DVD-R/-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
1/ 2/10x	LG GMA-4020		219,-
1/ 2/12x	PANASONIC LF-D521		289,-
1/ 2/12x	TOSHIBA SD-R5002	199,-	229,-
2/ 4/12x	ASUS DRW-0402P		279,- L
2/ 4/12x	PIONEER DVR-105	239,-	
2/ 4/12x	PIONEER DVR-105 schwarz	264,-	
2/ 4/12x	PIONEER DVR-A05		279,-
2/ 4/12x	TEAC DV-W50EK		279,-

DVD-R/-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	TEAC DV-W50PUK		399,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DWU10A	349,-	
2/ 4/ 8x	SONY DW-U10A10X	a.A. L	
2/ 4/ 8x	SONY DRU500AX		409,- L
2/ 4/12x	NEC ND-1300	299,- L	349,- L
2/ 4/12x	NEC ND-1300 schwarz	319,- L	
2/ 4/12x	TRAXDATA RW1300A		349,- L

DVD±R/±RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DRX500ULX		599,-

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	57,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	59,-
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	64,-
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4R120L0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	119,-
4A250J0	U-133	250,0	12 / 2.048 / 5.400	319,-
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	59,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	64,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	69,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	139,-
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	169,-
6Y200L0	U-133	200,0	9 / 2.048 / 7.200	239,- L
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	254,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	57,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	64,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	59,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	79,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST360014A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	94,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	89,-
ST380023A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	139,-
ST3120024A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
ST3120026A	U-100	120,9	9 / 8.192 / 7.200	154,-
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	179,-

IBM/HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L030V2	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	74,-
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	74,-
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	84,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	94,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	129,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	199,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	64,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	67,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	179,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	199,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	209,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	269,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	369,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
SV060xH	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	79,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y060M0	60,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A.
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	134,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	179,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A. L
6Y200M0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A. L

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	239,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	179,-

FESTPLATTEN USB & FIREWIRE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LE	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	169,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 5.400	199,-
3000DV	USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 7.200	249,- L
5000DV	FW/USB2.0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	289,-
5000DV	FW/USB2.0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	329,-
5000XT	FW/USB2.0	250,0	9 / 2.048 / 5.400	349,-

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	134,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	154,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	174,-
72120U	USB2.0	120,0	7.200	199,-
72040F	FW	40,0	7.200	154,-
72060F	FW	60,0	7.200	169,-
72080F	FW	80,0	7.200	184,-
72120F	FW	120,0	7.200	214,-

ADVANCE 2,5"		GB	ms/Cache/UPM	€
42020FU	FW/USB2.0	20,0	12 / 2.048 / 4.200	199,-
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12 / 2.048 / 4.200	239,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12 / 2.048 / 4.200	269,-
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12 / 2.048 / 5.400	349,-

80,0 GB WD800BB
WESTERN DIGITAL, U-100
- 9 ms
- 2.048 KB Cache
- 7.200 UPM

89,-

SPEICHERKARTEN

CompactFlash Card		€
64 MB	SAMSUNG	20,-
128 MB	SAMSUNG	31,-
256 MB	SAMSUNG	61,-
512 MB	SAMSUNG	134,-
1,0 GB	SAMSUNG	264,-

SmartMedia Card		€
64 MB	SAMSUNG	19,-
128 MB	SAMSUNG	35,-

Secure Digital Card		€
64 MB	SANDISK	31,-
128 MB	SANDISK	57,-
256 MB	SANDISK	96,-

MultiMedia Card		€
64 MB	SANDISK	36,-
128 MB	SANDISK	57,-

USB Sticks		USB1.1	USB2.0
32 MB	SHARKOON	21,-	
64 MB	SHARKOON	29,-	37,-
128 MB	SHARKOON	39,-	54,-
256 MB	SHARKOON	79,-	99,-
512 MB	SHARKOON	154,-	169,-
1,0 GB	SHARKOON		399,-
32 MB	SAMSUNG bulk	19,-	
64 MB	SAMSUNG bulk	26,-	34,-
128 MB	SAMSUNG bulk	37,-	51,-
256 MB	SAMSUNG bulk	74,-	94,-
512 MB	SAMSUNG bulk	139,-	149,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Verteufelt gut

Der Lautsprecher-Hersteller Teufel stellt zwei neue 5.1-Systeme vor. Mit 150 Watt Leistung (RMS) und einem Preis von 249 Euro eignet sich das analoge Concept-E-System auch für Spieler. Die Satelliten setzen einen 80-mm-Mittelton-Konus und eine 13-mm-Hochtonkalotte ein – High-End-Technik für den Heimeinsatz. Das Concept-E-Magnum kostet 379 Euro, bietet 250 Watt RMS-Leistung und enthält eine Fernbedienung. Info: www.teufel.de

3D-Chips alle zwei Jahre

Nach den Worten von Vize-Präsident Rick Bergman will Ati ähnlich wie Nvidia die Produktzyklen seiner Grafikprozessoren verlängern. Er erklärte, dass die Investitionen in Forschung und Entwicklung beim aktuellen 18-Monats-Zyklus zu hoch seien. Erst bei einem 24-Monats-Zyklus sei das nicht mehr der Fall. Der R400 ist also vermutlich erst 2004 serienreif. Der Chip soll in 0,13-Mikrometer-Technik gefertigt werden und Pixel/Vertex Shader 3.0 besitzen. Die Radeon 9900 verwendet den aktuellen Chip R350 und wird mit 256 MByte DDR-II-RAM ausgestattet sein. Info: www.ati.com

Umfrage

Welche Grafikkartentreiber nutzen Sie?



Quelle: Umfrage unter 2081 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

MSI 845E-MAX2

Mainboard gekauft, **Speicher umsonst**

In Kooperation mit dem Speicher-Hersteller Memory Solution führt MSI (Tel.: 069-408930) eine interessante Sommer-Aktion durch. Wer seit dem 01.05.2003 ein 845E-Max2-Mainboard gekauft hat, schickt die Rechnung an MSI und bekommt einen DDR266-Speicherriegel mit 256 MByte Kapazität (CL2) geschenkt. Teilnehmen können Sie per Fax (Tel.: 069-4089-202), E-Mail (msi @msi-computer.de) oder Post (MSI Technology, Hanauer Landstraße 306, 60314 Frankfurt a. M.). Das MSI 845E Max2-L kostet im Versandhandel zwischen 90 und 100 Euro.



ZUGREIFEN Wer das 845E-Max2 nach dem 01.05.2003 gekauft hat, wird von MSI mit 256 MByte DDR266-Speicher belohnt.

X-BOARD V2

Transparenter Spielen

Das X-Board V2 aus dem Hause Kryptec (Tel.: 02271-754077) ist ein Mauspad aus transparentem Hartplastik. Seine Oberfläche ist angeraut und deshalb besonders gut für optische Mäuse geeignet. Der Clou: Die Leucht-Sensoren bestrahlen das X-Board V2 im Dunkeln. Für festen Halt sorgen vier Gumminoppen an der Unterseite. Das X-Board gibt es in den Farben Rot, Grün und Weiß für 19,95 Euro. Dem Mauspad liegen zwei Silikonstreifen bei, die die Rutscheigenschaften der Maus verbessern.



SCHUSSFEST Das X-Board V2 überstand laut Kryptec sogar den Beschuss mit einem Schrotgewehr.

EXTREME 3D PRO

Neue **Joysticks**

Auf der E3-Spielemesse in Los Angeles stellte Logitech gleich zwei neue PC-Joysticks vor. Der Logitech Extreme 3D Pro besitzt zwölf Feuertasten, eine Z-Achse (die man in Flugsimulationen beispielsweise als Ruder verwenden kann) und natürlich eine Schubkontrolle sowie ein Coolie-Hat. Der Attack 3 ist seit langer Zeit der erste Logitech-Joystick für Links- und Rechtshänder und verfügt über elf programmierbare Feuertasten. Das dynamische Duo erscheint im Sommer, genaue Preisangaben gibt es bislang nicht.

DÉJÀ-VU Der metallene Look des neuen PC Extreme ähnelt stark Logitechs kabellosem Freedom 2.4 Cordless Joystick.

3D BLASTER 5 FX

Neue **Grafikkarten-Serie**

Creative (Tel.: 00353-14380000) springt mit drei neuen Grafikkarten auf den Geforce-FX-Zug auf. Der Name der neuen Produktserie lautet 3D Blaster 5 FX. Das High-End-Modell FX5600 Ultra setzt auf den ähnlich klingenden Nvidia-Grafikchip und kostet 249 Euro. Neben dem Grafikchip wurden 128 MByte DDR-SDRAM verbaut. Ebenfalls erhältlich sind die Einsteiger-Platinen 3D Blaster 5 FX5200 Ultra (€ 199,-) und 3D Blaster 5 FX5200 (€ 100,-).



FX-DEBÜT Eine Geforce FX 5800 Ultra gibt es in Creatives neuer Grafikkarten-Familie nicht.

INTEL ÜBER DEN PENTIUM-4-NACHFOLGER

„Kompatibilität wird kein Problem darstellen."

PC Games: Welche Komponenten würden Sie für einen günstigen und schnellen Intel-basierenden Spiele-PC verbauen?



CHRISTIAN ANDERKA, Pressereferent von Intel Deutschland im Interview mit PC Games.

Anderka: „Für einen günstigen PC bietet sich ein Mainboard mit Intels neuestem Springdale-Chipsatz 865PE an. Zusammen mit einem Pentium 4 2.600C, der Unterstützung von Intels Hyper-Threading-Technologie und natürlich dem 800-MHz-Frontside-Bustakt werden Spieler mehr als zufrieden sein. Dazu passend empfehle ich noch zwei DDR400-Speichermodule – je nach finanziellem Rahmen jeweils 128 oder gleich 256 MByte. Höchste Leistung bietet der Pentium 4 mit 3,00 GHz auf einem Mainboard mit i875P-Chipsatz."

PC Games: Auf dem Intel Developer Forum im Frühling hat Intel den Pentium-4-Nachfolger mit dem bisherigen Codenamen Prescott vorgestellt. Was erwartet uns da genau?

Anderka: „Wir haben viele Verbesserungen am Chipdesign vorgenommen, die besonders Spielern zugute kommen werden. Der Prescott besitzt beispielsweise ein ganzes Megabyte an Level2-Zwischenspeicher und 16 kByte Level1-Daten-Cache zusätzlich zum Trace-Cache. Wie die neuesten Pentium-4-Modelle wird er auch mit 800 MHz Frontside-Bustakt arbeiten. Kompatibilität wird kein Problem darstellen, denn der Prescott arbeitet problemlos mit Springdale- und Canterwood-Mainboards zusammen."

PC Games: Gerüchten zufolge soll der Prescott bereits im Herbst erscheinen. Wann genau erscheint er denn – und wie viel wird er voraussichtlich kosten?

Anderka: „Wir haben den Prescott für das zweite Halbjahr angekündigt und planen, dies auch einzuhalten. Der Preis wird sich im groben Bereich der aktuellen High-End-Prozessoren bewegen (ca. 500-650 Euro, Anm. d. Red.). Leider kann ich auch hier noch keine genauen Daten nennen. Bis die Prozessoren fertig gestellt sind, müssen wir uns noch etwas gedulden."

PC Games: Was verbirgt sich hinter dem Namen „La Grande"? In den technischen Dokumenten zum Prescott wird erwähnt, er unterstütze dieses Feature.

Anderka: „La Grande ist Intels Beitrag zur aktuellen Safer-Computing-Initiative. Es ist eine Sicherheitstechnik, die auf den Spezifikationen der bisherigen TCPA, jetzt TCG baut, aber im Wesentlichen eine robustere Sicherung aller PC-Daten bietet. Prescott ist für den Einsatz mit La Grande vorbereitet, die Sicherheitstechnik wird aber erst über die nächsten zwei bis drei Jahre in den Markt eingeführt. Nutzer sollten übrigens keine Angst vor La Grande und dem Safer Computing haben. Das Ziel dieser Initiative ist nicht die Entmachtung des Anwenders. Safer Computing sieht ausdrücklich eine bewusste Aktivierung der Funktionen durch den Nutzer vor. Zunächst wird diese Funktionalität im Business-PC genutzt werden – wer Safer Computing, TCPA oder La Grande nicht nutzen will, muss es auch nicht aktivieren."

Noch Fragen? Christian Anderka ist am 24.06.2003 zu Gast im Themenchat auf www.pcgames.de.

Multimedia-Hilfe

Mit dem Palmbutler-System lassen sich PC-Inhalte wie Filme, Bilder und Musik auf dem Fernseher ausgeben. Dabei leistet es mehr als eine Grafikkarte mit TV-Ausgang. Durch die Palmbutler-Software können Sie Ihren PC bequem über das Fernsehgerät mit einer beiliegenden Fernbedienung steuern. Mit einem DSL-Anschluss soll es sogar möglich sein, Filme, Internetradio, Nachrichten und vieles mehr direkt in das Wohnzimmer zu holen. Das Gerät kann auf mehrere Fernseher und Radios erweitert werden und kostet in der Basisversion 299 Euro.

Info: Xtrasat, www.xtrasat.de

Neue Grafikkarte

Leadtek bringt eine neue Grafikkarte der WinFast-Familie in den Handel. Die WinFast A310 verwendet Nvidias Geforce FX 5600 und erscheint in gleich vier Versionen, die sich auch in der Speicherausstattung unterscheiden. Als Vollversionen legt Leadtek der Grafikkarte die Spiele Gun Metal und Big Mutha Truckers bei. Die 128-MByte-Variante mit Video-Eingang kostet 229 Euro.

Info: Leadtek, www.leadtek.de

Webcam mit Display

PC-CAM 880 heißt die batteriegespeiste Webcam mit eigenem Farbdisplay (312x203 Pixel). Auf 16 MByte integrierten Speicher passen 19 Bilder (1.600x 1.200 Pixel). Mit TV-Out und USB-Anschluss kostet sie 170 Euro.

Info: Creative, de.europe.creative.com



Nvidia trumpft auf

Hier sehen Sie **503 Gramm pure 3D-Muskeln**: PC Games hat eine Vorab-Platine mit Nvidias neuem Geforce FX 5900 Ultra getestet und ist begeistert!

Nvidias aktueller High-End-Grafikchip NV30 (Geforce FX 5800 Ultra) erschien mit mehreren Monaten Verspätung, unterlag der Konkurrenz in vielen Performance-Tests und wurde für seine laute Kühlung stark kritisiert (siehe Grafikkartentest in PC Games 5/03). Auf der CeBIT zeigte man uns dann hinter verschlossenen Türen den Nachfolger NV35 – und wir waren begeistert. Wieder knapp zwei Monate später testen wir eine Vorab-Version der fertigen Geforce-FX-5900-Ultra-Grafikkarten auf Herz und Nieren.

Er ist da, aber ist er gut?

Mit der neuen FX-5900-Serie versucht Nvidia, den entstandenen Image-Schaden wieder zu kitten. So hat man zum Beispiel die Datenleitung zwischen Grafikchip und Grafikspeicher von 128 Bit (NV30) auf 256 Bit verdoppelt. Auch wenn der NV35 DDR-II-Speicher verwenden könnte, setzt man vorerst auf reguläre DDR-Module. Ob später DDR-II-Versionen hergestellt werden, ist noch nicht bekannt. Fest steht allerdings, dass regulärer DDR-Speicher nicht nur günstiger, sondern auch in ausreichenden Mengen erhältlich ist. Um eine laute Kühl-Lösung zu vermeiden und natürlich auch um möglichst viele Chips produzieren zu können, senkt Nvidia beim FX 5900 Ultra den Chiptakt von 500 auf 450 MHz. Damit sich das aber nicht auf die 3D-Leistung auswirkt, haben sich Nvidias Techniker ein paar nette Tricks einfallen lassen.

Das zahlt sich aus

Ein Effektivitätsbündel namens Ultra Shadow hilft bei der Schattenberechnungen demnächst erscheinender Spiele wie **Thief 3, Abducted** oder **Doom 3**. Die setzen nämlich verstärkt die realistischen Schatteneffekte. Bei der Technik legt der Spieleprogrammierer Bereiche fest, in denen keine Schatten berechnet werden und spart damit wertvolle 3D-Rechenpower. Außerdem unterstützt der NV35 die Komprimierung von Stencil-Werten, die oft für die Schattenberechnung eingesetzt werden. Durch die Kompression wird aber auch die Geschwindigkeit der Kantenglättung erhöht.

Ein Riesending

Gewicht und Größe unserer Testkarte sind mehr als enorm. Die FX 5900 Ultra bringt stolze 503 Gramm auf die Waage, ist 24 Zentimeter breit und 10 Zentimeter hoch. Beim Vergleich mit den Bildern erster Hersteller-Karten (zum Beispiel von Gainward) fiel uns aber auf, dass die finalen Karten offensichtlich etwas kompakter sind. Bei der Installation trat aufgrund der Bauform bereits ein kleines Problem auf. Auch die FX 5900 Ultra muss über einen separaten Netzteil-Stecker mit Strom versorgt werden. Da sich dieser Anschluss aber am Rand der langen Karte befindet und zu-

dem noch senkrecht von der Platine absteht, verlief die Montage etwas umständlich. Nvidia hat uns allerdings versichert, dass die AGP-Spezifikationen eingehalten werden.

Coole Sache, Nvidia

Auf der Unterseite befindet sich ein sehr breiter Kühlerblock, der alle Speicherbausteine (2,2 Nanosekunden Zykluszeit) abdeckt. Damit er sich nicht von den RAM-Bausteinen löst, ist er fest mit der Platine verschraubt. Auf der Oberseite kühlt ein Radiallüfter nicht nur den 3D-Chip, sondern auch die ebenfalls mit Kühlkörpern verdeckten Speicherbausteine. Im 3D-Stresstest wurde der Chip dank der guten Lüfterkonstruktion tatsächlich nur 51 Grad warm. Je nach Anwendung kommt auch beim FX 5900 Ultra eine Lüftersteuerung zum Einsatz. Im 2D-Betrieb (etwa bei der Arbeit mit Outlook oder Word) dreht sich der Lüfter praktisch lautlos. Selbst im 3D-Modus (6 statt 3 Volt Lüfterspannung) ist er kaum hörbar. Sobald eine kritische Chiptemperatur erreicht wird, soll der Lüfter sogar mit vollen 12 Volt angesprochen werden – aber selbst unser 3D-Stresstest konnte diesen Lüftermodus nicht aktivieren.

2D-Qualität und Übertaktung

Im 2D-Modus wirkt das Bild der Geforce FX 5900 Ultra bereits bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln und 85 Hertz Bildwiederholfrequenz sichtbar verwaschen. Inwiefern dies auch auf die verkaufsbereiten Karten zutrifft, ist unklar – zumal diese, wie bereits erwähnt, auf einem anderen Platinen-Design basieren. Ein Statement von Nvidia dazu gibt es noch nicht. Natürlich wollten wir auch wissen, wie sich das Übertaktungspotenzial von Nvidias neuer 3D-Garde einschätzen lässt. Den Chip- und Grafikspeichertakt konnten wir schließlich von 450/850 MHz auf 500/900 MHz regeln. Jeder weitere Versuch, höhere Werte zu erreichen, wurde mit Bildfehlern quittiert.

Fast gleiche Brüder

Es wird drei Grafikchips auf Basis des NV35 geben. Geforce FX 5900 Value, FX 5900 und FX 5900 Ultra unterscheiden sich dabei in den Taktfrequenzen und der Menge des verbauten Grafikspeichers. Die Verkaufsversionen mit Nvidias Geforce FX 5900 Ultra arbeiten mit 450 MHz Chiptakt und sprechen die 256 MByte DDR-Speicher mit einer Taktfrequenz von effektiv 900 MHz an. Erste Karten wandern noch in diesem Monat in die Ladenregale und kosten bis zu 700 Euro. Gainward hat beispielsweise eine wassergekühlte Version im Angebot, die mit 5.1-Soundkarte und Firewire-Steckkarte für 899 Euro zu haben ist. Gainward bietet demnächst eine Geforce FX 5900 mit 400/900 MHz an (256 MByte, 550 Euro), während Aopen eine FX 5900 mit 400/800 MHz und DDR-II-Speicher in die Läden stellt.

Ob sich das lohnt?

Es sieht so aus, als hätte sich Nvidia wieder gefangen. Die effizientere Chip-Architektur des Geforce FX 5900 Ultra und auch die höhere Speicherbandbreite im Vergleich zum Vorgänger machen aus dem Chip einen ernst zu nehmenden Konkurrenten für Atis Radeon 9800 Pro. Die 5900 Ultra ist nämlich genau das, was wir eigentlich schon vor einem halben Jahr von der 5800 Ultra erwarteten: eine schnelle High-End-Grafikkarte ohne große Makel – und vor allem mit leisem Lüfter. BERND HOLTMANN

Nvidias 3D-Titan **im Test**

Trotz aktueller Treiber ist die FX 5900 Ultra im Praxistest mit Unreal 2 sehr langsam - aber auch nur dort. Hier unsere kompletten Testergebnisse.

Unreal 2, Version 1.0 (FPS, 1.024 x768)

Karte	Extreme Qualität*	Standard
Geforce FX 5900 Ultra	37	60
Radeon 9800 Pro	54	61

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft (FPS, 1.280 x1.024)

Karte	Extreme Qualität*	Standard
Geforce FX 5900 Ultra	44	59
Radeon 9800 Pro	31	60

Serious Sam 2 v1.07 (FPS, 1.280 x1.024)

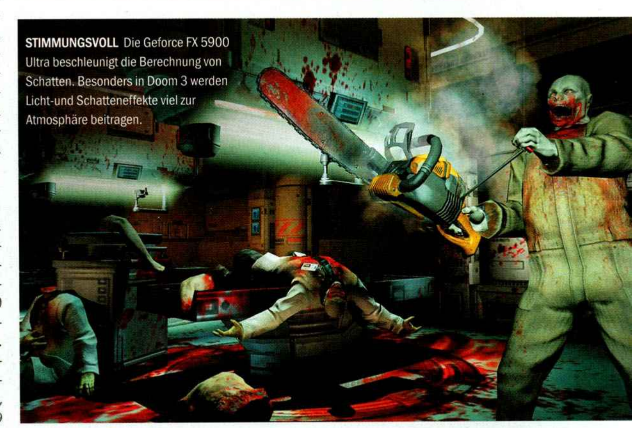
Karte	Extreme Qualität*	Standard
Geforce FX 5900 Ultra	67	102
Radeon 9800 Pro	59	96

Legende: Extreme Qualität* | Standard

Die Vorab-Version der Geforce FX 5900 Ultra schlägt sich zwar recht tapfer, muss sich aber **Unreal 2** von Atis Radeon 9800 Pro geschlagen geben. Deutlich besser sieht's für Nvidias Neuling im neuen Indiana-Jones-Spiel sowie Serious Sam 2. Dort liegt die FX 5900 Ultra bei Extremer Qualität vor Atis Radeon 9800 Pro.

Einstellungen: XP 3000+, Nforce2, 512 MByte DDR333; Ati: Catalyst 63.43; Nvidia: Detonator 44.03

* Vierfache Kantenglättung, 8:1 anisotroper Filter



STIMMUNGSVOLL Die Geforce FX 5900 Ultra beschleunigt die Berechnung von Schatten. Besonders in Doom 3 werden Licht-und Schatteneffekte viel zur Atmosphäre beitragen.

Die neue Geforce-FX-Generation: Das steckt dahinter!

Wir verraten Ihnen, was sich hinter Nvidias neuer Geforce FX wirklich verbirgt.

	Geforce FX 5800 Ultra (NV30)	Geforce FX 5900 Ultra 256 MB (NV35)	ATI Radeon 9800 Pro 256 MB
Herstellungsprozess	0,13 Micron	0,13 Micron	0,15 Micron
DirectX-Unterstützung	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9
Chiptakt	500 MHz	450 MHz	380 MHz
Speichertakt	500 MHz DDR-II	425 MHz DDR	350 MHz DDR-II
Speicherbus	128 Bit	256 Bit	256 Bit
Grafikspeicher	128 MByte	256 MByte	256 MByte
Speicher-Bandbreite	16 GByte/s	27,2 GByte/s	22,4 GByte/s
Preis	Ca. € 540,-	Ca. € 650-700,--	Ca. € 500,-

Die 64-Bit-Premiere

Keiner weiß, was die Zukunft bringt. Fast keiner, denn PC Games konnte einen Prototypen von **AMDs erstem 64-Bit-Prozessor auf seine Rechenleistung testen.**

Dass AMD schon seit Monaten in einer finanziellen Krise steckt, ist keine Neuigkeit (siehe PC Games 05/03, S. 163). Nicht nur aus diesem Grund arbeitet man in der Dresdner Fabrik „Fab30" unter Hochdruck an der nächsten Prozessor-Generation. Einer der neuen Chips heißt Athlon 64 und wird der erste 64-Bit-Prozessor für Desktop-PCs. Die offizielle Vorstellung wurde aufgrund technischer Schwierigkeiten bereits einige Male verschoben und ist aktuell für September 2003 angesetzt. Ob der Athlon 64 im Herbst die hohen Erwartungen der AMD-Fans erfüllen kann? PC Games hat sich anhand eines Prototypen vom Potenzial des 64-Bit-Rechenkünstlers überzeugt.

Und was kann der so?

Der Athlon 64 ist ein Multifunktions-Talent, denn er kann direkt mit dem Arbeitsspeicher kommunizieren. Bei normalen PCs fließt der Datenstrom vom Prozessor zunächst über den Frontside-Bus zur Northbridge des Mainboard-Chipsatzes. Erst von dort führt die Reise über den Speicherbus bis zum Arbeitsspeicher. Auf einem Athlon-64-System ist der Weg zum Speicher deutlich kürzer – das erhöht den Datendurchsatz und letztendlich die Systemleistung. Die 64-Bit-Prozessoren werden von AMD für drei verschiedene Einsatzgebiete hergestellt. Im April erschien die Server-Variante namens Opteron (Codename Sledgehammer). Wesentlich interessanter für Spieler sind die Desktop- und Notebook-Varianten Athlon 64 und Mobile Athlon 64 (Codenamen Clawhammer) – und die erscheinen im Herbst. Unser Testprozessor ist also noch nicht serienreif – insofern sind die Testergebnisse mit Vorsicht zu genießen.

Taktvergleich zwischen Intel und AMD

Den Athlon 64 testeten wir mit einer Taktfrequenz von 1.400 MHz auf einem K8T400M-Mainboard. Der darauf verbaute VIA-Chipsatz unterstützt AGP-8X und DDR400-Speicher, verzichtet aber auf ein Zweikanal-Speicherinterface, wie man es von Nvidias Nforce2 her kennt. Den Rechenmarathon gegen Intels Pentium 4 mit 3.000 MHz würde unser Prototyp natürlich verlieren. Aus diesem Grund mussten wir nach einer anderen Möglichkeit forschen, um aktuell erhältliche CPUs mit dem Prototypen zu vergleichen. Das ist uns gelungen, denn anhand unserer Leistungstests errechneten wir schließlich für jeden Prozessor die effektive Rechenleistung pro Megahertz. Das Ergebnis (33 Prozent schneller, siehe Kasten) spricht eindeutig für den Athlon 64. Im 32-Bit-Betrieb liegt er deutlich vor Intels aktuellem Pentium 4 mit Northwood-Kern und ist sogar schneller als AMDs Athlon XP mit Barton-Chipkern.

Was bringen 64 Bit bei Spielen?

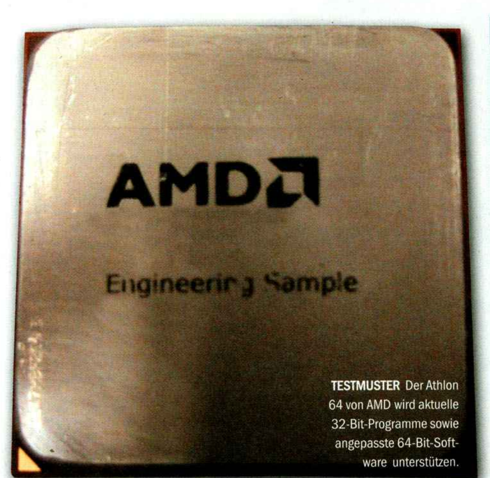
Die 64-Bit-Performance des Athlon 64 können wir erst mit einer angepassten Version von Windows XP (erscheint Ende 2003) und entsprechenden Spielen testen.

Der AMD Athlon: Wie alles begann



Seit AMDs Erfolg mit dem Athlon hat sich einiges geändert. Wir verraten Ihnen, weshalb der Athlon 64 so wichtig für AMD ist.

Der erste Athlon-Prozessor erschien 1999 in den Ladenregalen. Mit seiner rechenstarken Prozessorarchitektur wurde der CPU-Neuling schnell zu einem starken Konkurrenten für Intels Pentium III. In vielen Spielen war er einfach schneller als Intels Rechenknecht. Im Laufe der Zeit wurde es für AMD aber immer schwieriger, CPU-König Intel mit neuen Prozessoren die Stirn zu bieten. Während man die Athlon-Architektur beibehielt, wechselte Intel nämlich mit dem Pentium 4 zu einer komplett neuen Rechen-Architektur. Für mehr Rechenpower sorgten auch drastische Veränderungen wie ein größerer interner Level2-Zwischenspeicher und ein höher getakteter Systembus. Auf der AMD-Seite hat sich nicht so viel verändert. Zwar erhöhte man den Bustakt, erweiterte den L2-Cache und entwickelte neue Chipkerne, die Basis der Entwicklung blieb aber stets der Ur-Athlon. Während Intel mit dem P4 immer neue Taktfrequenz-Rekorde einfährt, hat AMDs Athlon-Architektur die Leistungsgrenze fast erreicht. Aus diesem Grund ist der Athlon 64 so wichtig für AMD – es ist eine neue Chance, dem Branchenprimus Intel wieder einen Schritt voraus zu sein. Bei Intel plant man nämlich offiziell noch keinen 64-Bit-Prozessor für Desktop-PCs.



TESTMUSTER Der Athlon 64 von AMD wird aktuelle 32-Bit-Programme sowie angepasste 64-Bit-Software unterstützen.

Bislang gibt es nur zwei Titel, die für den Athlon 64 optimiert sind: Epic hat eine Entwicklerversion der **UT 2003**-Engine vorgestellt und Valve liefert eine 64-Bit-Version des **Counter-Strike**-Servers aus. Unsere Benchmarks liefen unter Windows XP mit üblichen Spielen, Treibern und Anwendungen in 32 Bit. Dazu zählten neben **Unreal 2**, **Dungeon Siege**, **Serious Sam 2**, **No One Lives Forever 2** und dem 3D Mark 2003 auch der Flyby- und Botmatch-Test der **UT 2003**-Engine. Das Ergebnis ist überraschend: Bei gleichem Prozessor- und Frontside-Bustakt (1.400 MHz und 200 MHz FSB) hat der Athlon 64 eindeutig die Nase vorn! Um den gleichen Gesamttakt zu erreichen, takteten wir je einen werksseitig freigeschalteten Pentium 4 (3,0 GHz) und einen Athlon XP 3000+ auf 1.400 MHz herab, ließen den Frontside-Bustakt von 200 MHz aber unberührt.

AMD bis zu 50 Prozent schneller

Lediglich in **No One Lives Forever 2** und den nicht-spielebezogenen Benchmarks Sisoft Sandra 2001 und Sciencemark konnte Intels Pentium 4 den Athlon 64 abhängen. Bei allen anderen Tests lag der P4 sogar weit hinter dem Athlon XP 3000+ mit 1.400 MHz. Besonders gute Werte erzielte der Athlon 64 mit **Serious Sam 2**, denn dort lag er fast 50 Prozent vor dem Pentium 4 und 7 Prozent vor dem Athlon XP. Der Grund für die gute Spiele-Performance ist vermutlich der sehr groß angelegte Level2-Zwischenspeicher (siehe Extrakasten: Die 64-Bit-Familie von AMD). Beim synthetischen Speicher-Benchmark von Sisoft Sandra 2001 erzielte der Athlon 64 einen vergleichbar hohen Wert, der sich im Bereich des Athlon XP mit 1.400 MHz auf einem Nforce2-Mainboard bewegt. Beim Sciencemark lag der Athlon 64 sogar deutlich vor dem Nforce2-Gespann. Dafür ist wohl der im Prozessor eingebaute Speichercontroller verantwortlich, der sich bei den anderen Testsystemen auf dem Mainboard befindet. Dennoch reicht die Leistung nicht, um den Pentium 4 mit einem Canterwood-Mainboard zu schlagen. Das Intel-Paar lief bei den Speicher-Benchmarks zwischen 50 und 90 Prozent schneller.

Fazit: Viel Potenzial

Wenn AMD den Athlon 64 im September herausbringt, kann er Intels 32-Bit-CPUs das Fürchten lehren. Um den 64-Bit-Modus zu nutzen, muss aber das Betriebssystem dafür ausgelegt sein sowie alle Gerätetreiber (Grafikkarte, Soundkarte etc.) und die Software. Ein riesiger Aufwand, aber ob er sich lohnt? Im Notfall kann man den Athlon 64 ja auch mit aktueller Software laufen lassen. Intel konzentriert sich stattdessen auf den P4-Nachfolger Prescott. Der 32-Bit-Prozessor wird wohl zeitgleich mit dem Athlon 64 erscheinen. BERND HOLTMANN

Der Spielecheck: Athlon 64

Wir haben sechs Benchmarks mit den auf 1,4 GHz getakteten Hauptprozessoren und einer Radeon 9700 Pro durchgeführt.

Serious Sam 2 1.07 (Große Kathedrale)

Prozessor	2x FSAA, 4:1 AF	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	77 fps	78 fps
Athlon XP 1.400 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	72 fps	73 fps
Pentium 4 @ 1.4 GHz/FSB 200 QDR	53 fps	53 fps

Dungeon Siege 1.0 (MS-Benchmark)

Prozessor	2x FSAA, 4:1 AF	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	71 fps	78 fps
Athlon XP @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	63 fps	66 fps
Pentium 4 @ 1.4 GHz/FSB 200 QDR	56 fps	59 fps

Unreal 2 1.0 (Post Hell)

Prozessor	2x FSAA, 4:1 AF	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	46 fps	48 fps
Athlon XP @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	41 fps	44 fps
Pentium 4 @ 1.4 GHz/FSB 200 QDR	32 fps	34 fps

UT-2003-Engine 21.99 (Flyby)

Prozessor	2x FSAA, 4:1 AF	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	131 fps	185 fps
Athlon XP @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	130 fps	165 fps
Pentium 4 @ 1.4 GHz/FSB 200 QDR	128 fps	137 fps

No One Lives Forever 2 (Endsequenz 2. Kapitel)

Prozessor	2x FSAA, 4:1 AF	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	57 fps	76 fps
Pentium 4 @ 1.4 GHz/FSB 200 QDR	60 fps	71 fps
Athlon XP @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	57 fps	70 fps

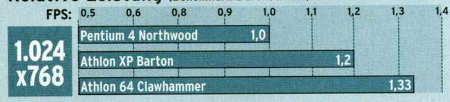
3D Mark 2003 (CPU-Test 1)

Prozessor	2x FSAA, 4:1 AF	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	Keine Messung	58
Athlon XP @ 1.4 GHz/FSB 200 DDR	Keine Messung	54
Pentium 4 @ 1.4 GHz/FSB 200 QDR	Keine Messung	44

33 Prozent **schneller!**

Wir haben alle Testkandidaten auf 1.400 MHz getaktet, mit acht Spielen getestet und daraus eine Tabelle erstellt, die die relative Leistung der Prozessoren zeigt.

Relative Leistung (Benchmark-Durchschnitt)



Der Athlon 64 ist bei gleichem Takt (1.400 MHz) im Durchschnitt 33 Prozent schneller als ein Pentium 4. Beachten Sie aber bitte, dass dieses Ergebnis mit Vorsicht zu genießen ist, denn unser Athlon 64 war ein Prototyp.

Einstellungen: 1.024x768, 32 Bit, kein FSAA, kein AF, WinXP, Ati Radeon 9700 Pro, P4 auf Canterwood, Athlon 64 auf K8T400M, Barton auf Nforce2

Legende: 32 Bit

Die 64-Bit-Familie von AMD

AMD baut mehrere 64-Bit-Prozessoren – zwei für Desktop-PCs und einen für den Einsatz in Servern. Hier die technischen Infos des Hightech-Trios:

	Athlon 64	Opteron
Codename:	Clawhammer/Paris	Sledgehammer
Einsatzgebiet:	Desktop-PC/Workstation	Server/Workstation
Sockel:	745	940
Taktfrequenz:	Ab 2 GHz*1	Ab 1,4 GHz
L1-Cache:	64+64 kByte	64+64 kByte
L2-Cache:	1.024 bzw. 256 kByte*2	1.024 kByte
Herstellungsprozess:	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Erscheinungstermin:	Vermutlich 09/2003	Erhältlich

*1 Noch keine offiziellen Angaben
*2 CPU wird vermutlich in zwei Varianten erscheinen



Entfesselte Grafik-Power

Sie brauchen keine neue Grafikkarte – was Sie brauchen, sind unsere Tuning-Tipps! Ohne viel Aufwand holen Sie die letzten Reserven aus Ihrem aktuellen 3D-Beschleuniger heraus – **ganz gleich ob Geforce oder Radeon.**

Auf den nächsten vier Seiten erfahren Sie nicht nur, wie Sie Ihre Grafikkarte optimal einstellen, sondern auch wie Sie sie gefahrenlos übertakten und wie Sie selbst alte Spiele grafisch aufpolieren. Unser Ziel: mehr Spiele-Leistung und höhere Bildqualität zum Nulltarif. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das letzte Quäntchen 3D-Power aus Ihrer Grafikkarte herausholen und dabei die gröbsten Einsteiger-Probleme umschiffen.

AGP – was ist denn das?

Grafikkarten mit den 3D-Chips Radeon 9500/9700, Geforce4 Ti-4200-8X, Geforce4 Ti-4800 und Geforce FX unterstützen bereits die neue Version des Übertragungsstandards AGP. AGP-8X sorgt allerdings erst für mehr 3D-Performance, wenn es von der Grafikkarte und dem Mainboard unterstützt und aktiviert wird. Auf der Mainboard-Seite bieten sich derzeit alle Hauptplatinen mit einem der folgenden Chipsätze an: Nforce2, KT400, Intel Granite Bay. Im Gegensatz zu früheren Tests konnten wir im AGP-8X-Betrieb je nach Qualitätseinstellungen einen Leistungsgewinn von immerhin zwei bis fünf Prozent feststellen. Um von diesem 3D-Nachbrenner zu profitieren, sollten Sie allerdings noch eine Einstellung im Mainboard-BIOS vornehmen. In das Menü gelangen Sie, wenn Sie nach dem PC-Neustart die Taste „Entf" drücken. Sollte Ihr PC mit mindestens 256 MByte Hauptspeicher ausgestattet sein, stellen Sie den BIOS-Eintrag „AGP Aperture Size" (meist unter „Advanced Chipset Features" zu finden) für Nvidia-Platinen auf den Wert „128". Bei Radeon-Grafikkarten wird es etwas komplizierter. Unsere Spiele-Tests zeigen, dass mit dem Wert „128" zwar die maximale Leistung erreicht wird, dafür können Sie mit einer Aperture Size von „32" in einigen Spielen gelegentliche Ruckler minimieren. Hier können Sie also von Fall zu Fall entscheiden.

Weniger ist nicht immer mehr

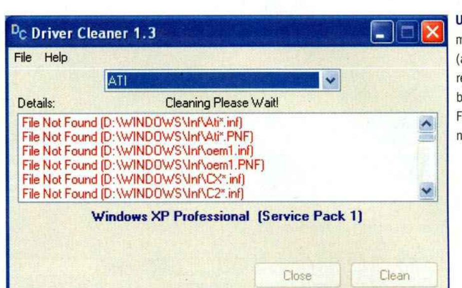
Auf allen aktuellen Grafikkarten werden entweder 64 oder 128 MByte Grafikspeicher verbaut. Aber bringt so viel Speicher überhaupt Leistungs-Vorteile? Die 128-MByte-Version einer Geforce4 Ti-4200-8x lief in **Unreal 2** bis zu 30 Prozent schneller als die gleiche Grafikkarte mit 64 MByte. Je höher die Bildqualität in 3D-Spielen eingestellt wird (Kantenglättung, anisotrope Texturfilterung), desto mehr Performance bringt zusätzlicher Grafikspeicher. Zugegeben – zurzeit sind nur sehr wenige Spiele mit großen Texturen auf dem Markt. Außerdem machen sich die Geschwindigkeitsabweichungen nur bei vollen Details bemerkbar. In **Dungeon Siege** sorgte die 128-MByte-Platine aber für einen gleichmäßigeren Spielablauf und weniger Ruckler. Für kommende 3D-Spiele sind 128 MByte Grafikspeicher also Pflicht, auch wenn 64 MByte trotzdem noch ausreichen.

Grafikkarten-Übertaktung

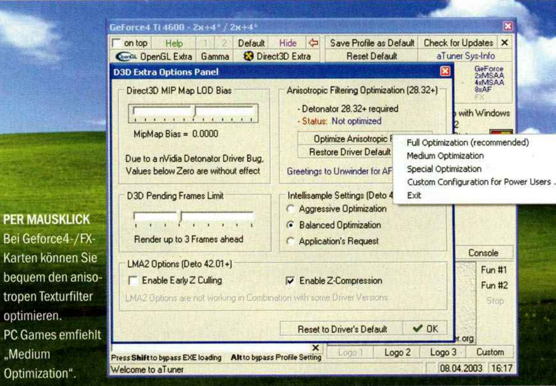
Für mehr 3D-Power brauchen Sie nicht gleich eine neue Grafikkarte, denn es geht auch günstiger. Mit



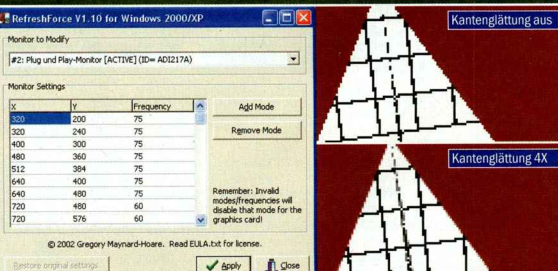
ACHTUNG!
Durch die Übertaktung Ihrer Grafikkarte verlieren Sie die Herstellergarantie. PC Games ist nicht verantwortlich für Schäden, die sich aus der Anwendung der abgedruckten Tipps ergeben.



UNWICHTIG Wenn Sie mit dem Driver Cleaner (auf CD/DVD) Treiberreste entfernen, brauchen Sie die roten Fehlermeldungen nicht zu stören.



PER MAUSKLICK Bei Geforce4-/FX-Karten können Sie bequem den anisotropen Texturfilter optimieren. PC Games emfiehlt „Medium Optimization".



KOPFSCHMERZ-FREI Das kleine Programm RefreshForce (auf CD/DVD) ändert die Windows-XP/2000-Einstellungen, um 3D-Spiele mit mehr als 60 Hertz wiederzugeben.

VIERFACH IST HÜBSCHER Hier sehen Sie den Unterschied zwischen ein- und ausgeschalteter Kantenglättung auf einer Geforce FX 5800.





ERSTAUNLICH Links die getunte Mafia-Version. Dank anisotropem Filter sehen weit entfernte Texturen wie der Mittelstreifen oder Häuser in der Innenstadt wesentlich schärfer aus.

Schneller mit **128 MByte**

Grafikkarten mit 128 statt 64 MByte Grafikspeicher lagen bei gleicher Speicherqualität in unserem Praxistest eindeutig vorne.

Dungeon Siege 1.1, Average FPS

1.024x768	FPS (2x FSAA, 4:1 AF)	FPS (1.024x768)
Geforce4 Ti-4200-8X, 128 MByte	67	101
Geforce4 Ti-4200-8X, 64 MByte	66	100

Dungeon Siege 1.1, Minimum FPS

1.024x768	FPS (2x FSAA, 4:1 AF)	FPS (1.024x768)
Geforce4 Ti-4200-8X, 128 MByte	9	12
Geforce4 Ti-4200-8X, 64 MByte	6	6

Unreal 2 1.0

1.024x768	FPS (2x FSAA, 4:1 AF)	FPS (1.024x768)
Geforce4 Ti-4200-8X, 128 MByte	25	41
G4 Ti-4200-8X,64 MByte	17	34

Bei **Dungeon Siege** zeigt die 128-MByte-Karte nur in den Minimalwerten bessere Performance. Die Karte ist in diesem Spiel nicht deutlich schneller, reduziert durch das große Speicherpolster aber starke Ruckler. In **Unreal 2** fordern die riesigen Texturen ihren Tribut: Die 64-MByte-Platine schneidet wesentlich schlechter ab.

Legende: 2x FSAA, 4:1 AF | 1.024x768

Einstellungen: Athlon XP 3000+, Asus A7N8X Deluxe, Nforce2 2.03 WHQL, 512 MByte RAM, Windows XP, Ti-4200-4x/8x, Detonator 43.45, DirectX 9.0

Übertaktbarkeit **und Lautstärkemessung**

Bei jedem Grafikkartentest übertakten wir die Testplatinen, um auszuloten, wie viel Leistungsreserven die einzelnen 3D-Chips besitzen. Hier unsere Ergebnisse.

Durchschnittliches Übertaktungspotenzial bei Grafikkarten

Grafikkarte/Chip	Standardtakt	Realistisches Übertaktungsergebnis	Lautstärke
Geforce4 Ti-4600	300/650 MHz	310-315/670-700 MHz	4,0 Sone
Geforce4 Ti-4800 SE	275/550 MHz	310-320/640-680 MHz	4,0 Sone
Geforce4 Ti-4400	275/550 MHz	290-310/600-650 MHz	3,6 Sone
Geforce4 Ti-4200-8x	250/513 MHz	290-300/560-600 MHz	3,2 Sone
Geforce4 Ti-4200/64	250/513 MHz	280-290/550-590 MHz	3,2 Sone
Radeon 9700 Pro	325/610 MHz	350-360/660-670 MHz	3,2 Sone
Radeon 9700	275/540 MHz	310-320/610-620 MHz	1,8 Sone
Radeon 9500 Pro	275/540 MHz	300-320/610-620 MHz	2,6 Sone
Radeon 9500	275/540 MHz	330-360/610-620 MHz	1,8 Sone
Radeon 8500	275/550 MHz	290-300/600-610 MHz	1,6 Sone
Radeon 8500 OEM	250/500 MHz	260-280/540-550 MHz	1,6 Sone
Geforce3 Ti-500	240/500 MHz	250-260/555-565 MHz	1,7 Sone
Geforce3	200/460 MHz	220-230/520-540 MHz	1,5 Sone
Geforce3 Ti-200	175/400 MHz	210-220/470-500 MHz	1,5 Sone
Geforce2 Ti	250/400 MHz	280-300/440-460 MHz	1,3 Sone

Einsteiger-Grafikkarten lassen sich gut übertakten. Bei den rot markierten Grafikchips sind bis zu 20 Prozent höhere Taktfrequenzen drin. Die Lautstärke-Werte wurden im Standard-Takt gemessen.

Auf der Heft-CD und -DVD

Nvidia Detonator 43.45	Treiber	Windows 98/Me/2000/XP
Ati Catalyst 3.2	Treiber	Windows 98/Me/2000/XP
Driver Cleaner 1.31	Tool	Windows 98/Me/2000/XP
RefreshForce 1.1	Tool	Windows 2000/XP
RivaTuner 2.0 RC	Tool	Windows 98/Me/2000/XP
Detonator Unlock	Tool	Windows 98/Me/2000/XP
Rtool 0.9.9.5	Tool	Windows 98/Me/2000/XP
Asus Smartdoctor	Tool	Windows 98/Me/2000/XP

den kostenlosen Tools wie Powerstrip (WEBCODE 229N; für alle Grafikkarten) und dem RivaTuner (auf CD/DVD; für Geforce und Radeon) können selbst Einsteiger ihre Grafikhardware über den vorgesehenen Taktfrequenzen betreiben. Im Tool Powerstrip finden Sie den Takt-Regler unter „Leistungsprofile" – „Konfigurieren"; beim RivaTuner versteckt er sich im Menü unter „Customize" – „System Settings". So weit, so gut – aber wie weit können Sie gehen, ohne Ihre Grafikkarte zu beschädigen und den PC zum Absturz zu bringen? Als Service bieten wir Ihnen eine Tabelle, in der wir unsere durchschnittlichen Übertaktungsergebnisse aus den letzten Jahren preisgeben (siehe Kasten „Bis hierher und nicht weiter!"). Aber denken Sie daran: Wenn Sie Ihre Grafikkarte übertakten, verlieren Sie die Herstellergarantie! Die meisten Karten mit Radeon 9500 Pro und Radeon 9700 (nicht: 9700 Pro) lassen sich aufgrund eines BIOS-Schutzes nur durch aufwendige Tricks übertakten.

Qualität muss sein

Kantenglättung (FSAA) und anisotrope Texturfilterung (AF) gehören zu den wichtigsten spieleunabhängigen Einstellungen, um die 3D-Grafikqualität in allen 3D-Spielen zu verbessern. FSAA und AF schalten Sie bequem im Menü des Grafikkarten-Treibers ein. Welche Abstufungen Sie dabei wählen können, hängt vom Grafikchip selbst ab. Bei der Geforce3/4-Reihe hat sich 2X-FSAA bewährt, denn dieser Modus bietet die beste Mischung aus Leistung und Qualität. Dazu stellen Sie noch 2:1 AF ein – und schon sehen selbst alte Spiele wesentlich besser aus. Bei der Ati-Chipfamilie ab Radeon 9500 Pro können Sie problemlos 4X-FSAA einschalten und damit die Bildqualität deutlich steigern. Den anisotropen Filter sollten Sie mindestens auf 4:1 stellen. Selbst mit 8:1 oder 16:1 haben die schnellen Modelle 9700 Pro und 9800 Pro oft keine Leistungs-Probleme.

Wie laut sind Grafikkarten?

Seitdem Nvidia mit der Turbinen-Lüftung der Geforce FX 5800 Ultra einen neuen Lärm-Rekord aufgestellt hat, achten wir bei neuen Grafikkarten besonders auf die Lautstärke der verwendeten Kühlung. Bislang haben wir diese immer in der Maßeinheit dB(A) gemessen. Sehr gut vergleichen lassen sich diese allerdings nicht. So ist ein Lüfter mit einer Lautstärke von 60 dB(A) beispielsweise nicht 1,5 Mal so laut wie einer mit 40 dB(A), sondern viermal lauter! Aus diesem Grund haben wir die Lautstärkemessungen erneut durchgeführt – mit aufwendigen Test-Geräten in der leichter vergleichbaren Einheit Sone. Unsere Ergebnisse finden Sie in der Tabelle auf dieser Seite.

Nie wieder Flackern

Auf den Betriebssystemen Windows XP und Windows 2000 werden 3D-Spiele nur mit einer Bildwiederholfrequenz von 60 Hertz dargestellt. Um das starke Flackern zu beheben, installieren Sie das Tool Refresh Force (auf CD/DVD). Plug&Play-Monitore erkennt das Programm automatisch. Nach einem Klick auf den Schalter „Apply" werden alle 3D-Auflösungen mit einer höheren Bildwiederholfrequenz versehen. Bei älteren Monitoren müssen Sie die Daten mithilfe des Monitor-Handbuchs über die Schaltfläche „Add Mode" selbst eintragen. Nach einer Neuinstallation des Grafikkartentreibers müssen Sie Refresh Force übrigens stets

einmal ausführen, da Windows XP/2000 alle Bildwiederholfrequenzen wieder auf 60 Hertz zurückstellt.

Eine Frage des Treibers

Zu jedem Spiele-PC gehören aktuelle Treiber. Zum einen bieten Platinenhersteller wie Asus, Elsa, Gainward, MSI oder Sapphire eigene Treiber für ihre Grafikkarten an, auf der anderen Seite gibt es auch so genannte Referenztreiber direkt vom Chiphersteller (Ati, Nvidia). Wer immer auf dem neuesten Stand bleiben will, greift zu den Referenztreibern. Sie dienen als Basis für die Herstellertreiber und sind deshalb stets aktuell. Grafikkarten-Tools von Herstellern wie Gainward, Leadtek oder Asus funktionieren nur zusammen mit den Hersteller-Treibern. Wenn Sie beispielsweise einen integrierten Diagnose-Chip auf der Grafikkarte nutzen wollen, kommen Sie um den Treiber des Grafikkarten-Herstellers nicht herum.

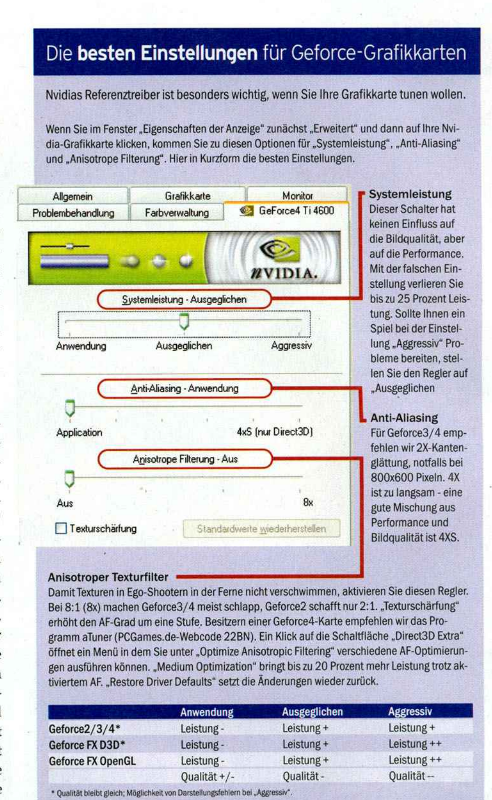
Vorsicht: Treiber-Installation

Wo wir gerade beim Thema sind: Neue Grafikkartentreiber sollten Sie nie installieren, ohne vorher die alten Treiber zu löschen. Deinstallieren Sie das alte Treiber-Paket über „Start" – „Einstellung" – „Systemsteuerung" – „Software". Bei einer Grafikkarte mit Ati-Radeon-Grafikchip müssen Sie zuerst das „Control Panel" und anschließend den Catalyst-Treiber selbst deinstallieren. Der Nvidia-Treiber heißt je nach Betriebssystem anders – unter Windows XP beispielsweise „Nvidia Windows XP Display Drivers". Um sicherzustellen, dass keine Dateireste im Betriebssystem verbleiben, empfehlen wir Ihnen das Programm Driver Cleaner (auf CD/DVD). Nach einem Neustart brechen Sie die Hardware-Autoerkennung von Windows XP ab, starten den Driver Cleaner und wählen zwischen Ati und Nvidia aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Clean" und das Programm löscht die Reste alter Treiber und reinigt auch die Windows-Registrierungsdatei. Rote „File not found"-Einträge können Sie getrost ignorieren, denn sie haben keine Bedeutung. Anschließend installieren Sie den neuen Treiber.

Grafikchips und Prozessoren

Hängt die Performance einer Grafikkarte auch vom Hauptprozessor ab? Wir sind der Frage auf den Grund gegangen und haben eine Radeon 9700 Pro und eine Geforce FX 5800 Ultra mit den schnellsten Prozessoren (Intel Pentium 4, 3,06 GHz und AMD Athlon XP 3000+) gegeneinander antreten lassen. Das Intel-System mit der FX 5800 Ultra lief im Test mit der **UT 2003**-Engine bis zu sieben Prozent schneller, während die 9700 Pro auf beiden Rechnern praktisch gleich schnell ist. In **Praetorians** sind die beiden Grafikkarten auf dem AMD-PC etwas schneller. Die Radeon 9700 Pro ist hier sogar 20 Prozent schneller als der Nvidia-Konkurrent. Sie sehen: Eine Regel zur optimalen Hardware für Ati- oder Nvidia-Grafikkarten ist nicht möglich, denn die Leistung hängt zu stark vom jeweiligen Spiel ab. Fest steht eins: Die teuersten 3D-Beschleuniger sind zurzeit die besten Grafikkarten für die schnellsten Prozessoren von AMD und Intel. Wenn Sie also bereits die Anschaffung eines neuen PCs mit mehr als 2.500 MHz planen, sollten Sie schon eine Radeon 9700 Pro/9800 Pro oder eine Geforce FX 5900 Ultra einplanen. Mehr zu Nvidias neuem 3D-Flaggschiff lesen Sie übrigens in unserer Vorschau ab Seite 168.

BERND HOLTMANN



Die **besten Einstellungen** für Geforce-Grafikkarten

Nvidias Referenztreiber ist besonders wichtig, wenn Sie Ihre Grafikkarte tunen wollen.

Wenn Sie im Fenster „Eigenschaften der Anzeige" zunächst „Erweitert" und dann auf Ihre Nvidia-Grafikkarte klicken, kommen Sie zu diesen Optionen für „Systemleistung", „Anti-Aliasing" und „Anisotrope Filterung". Hier in Kurzform die besten Einstellungen.

Systemleistung
Dieser Schalter hat keinen Einfluss auf die Bildqualität, aber auf die Performance. Mit der falschen Einstellung verlieren Sie bis zu 25 Prozent Leistung. Sollte Ihnen ein Spiel bei der Einstellung „Aggressiv" Probleme bereiten, stellen Sie den Regler auf „Ausgeglichen

Anti-Aliasing
Für Geforce3/4 empfehlen wir 2X-Kantenglättung, notfalls bei 800x600 Pixeln. 4X ist zu langsam - eine gute Mischung aus Performance und Bildqualität ist 4XS.

Anisotroper Texturfilter
Damit Texturen in Ego-Shootern in der Ferne nicht verschwimmen, aktivieren Sie diesen Regler. Bei 8:1 (8x) machen Geforce3/4 meist schlapp, Geforce2 schafft nur 2:1. „Texturschärfung" erhöht den AF-Grad um eine Stufe. Besitzern einer Geforce4-Karte empfehlen wir das Programm aTuner (PCGames.de-Webcode 22BN). Ein Klick auf die Schaltfläche „Direct3D Extra" öffnet ein Menü in dem Sie unter „Optimize Anisotropic Filtering" verschiedene AF-Optimierungen ausführen können. „Medium Optimization" bringt bis zu 20 Prozent mehr Leistung trotz aktiviertem AF. „Restore Driver Defaults" setzt die Änderungen wieder zurück.

	Anwendung	Ausgeglichen	Aggressiv
Geforce2/3/4*	Leistung -	Leistung +	Leistung +
Geforce FX D3D*	Leistung -	Leistung +	Leistung ++
Geforce FX OpenGL	Leistung -	Leistung +	Leistung ++
	Qualität +/-	Qualität -	Qualität --

* Qualität bleibt gleich; Möglichkeit von Darstellungsfehlern bei „Aggressiv".



ALLES IN EINEM Das wichtigste Tool für Radeon-Grafikkarten finden Sie auf unserer Heft-CD/DVD.

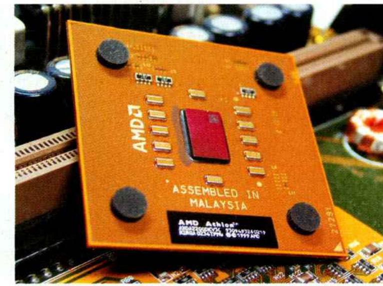
Jetzt zählt jeder Euro!

Gute PC-Hardware muss nicht immer teuer sein. Wir haben nach den **besten Schnäppchen aus allen Hardware-Bereichen** gesucht.

So günstig wie derzeit war PC-Hardware schon lange nicht mehr. Sehr verwunderlich ist das nicht, denn schließlich stehen die warmen Sommermonate ins Haus und die Lager müssen für die Herbst- und Winter-Produkte geleert werden. Aus diesem Grund haben wir uns auf die Suche begeben und die besten Komponenten zum Spartarif zusammengetragen. Denn nicht nur Hauptprozessoren, Mainboards oder Grafikkarten sind günstig zu haben, auch Funknetzwerke, Router und PC-Zubehör wandern für überraschend wenig Geld über den Tresen. Noch mehr Preisvergleiche finden Sie übrigens auf den Webseiten www.evendi.de, www.geizhals.de und www.preistrend.de. Bevor Sie sich aber über die niedrigen Preise einiger Online-Anbieter freuen, sollten Sie sich auf den Verbraucherportalen www.ciao.de oder www.dooyoo.de überzeugen, ob der gewählte Online-Shop wirklich vertrauenswürdig und zuverlässig ist.

Prozessoren, Mainboards und Hauptspeicher

Für den Prozessorkauf gibt es ein paar einfache Faustregeln. Alle zwei bis drei Monate senken AMD und Intel die Preise für Top-Modelle um ca. 30 Prozent. Verfolgen Sie die Nachrichten und versuchen Sie, diesen Zeitpunkt abzupassen, und Sie sparen eine Menge Geld. Außerdem sollten Sie nie mehr als 300 Euro für eine CPU ausgeben – der Wertverlust in den folgenden sechs Monaten wäre einfach zu hoch. Für AMD-Prozessoren empfehlen wir die beiden Nforce2-Mainboards MSI K7N2 Delta-L (99 Euro) und Asus A7N8X (110 Euro). Achten Sie aber darauf, dass Sie für beide die neue Version des Nforce2-Chipsatzes verwenden, denn nur die ist offiziell für 200 MHz FSB-Takt (Athlon XP 3000+ aufwärts) freigegeben. Bei Hauptplatinen für Intels Pentium 4 verhält es sich ähnlich: Kaufen Sie nur P4-Mainboards, die Prozessoren mit 800 MHz FSB-Takt unterstützen. Hauptplatinen mit 533 MHz FSB werden Ihnen spätestens beim nächsten Prozessor-Upgrade Probleme bereiten. Intels Canterwood-Platinen kosten bis zu 300 Euro – günstiger werden die kommenden Mainboards mit Intels Springdale-Chipsatz. Beim Hauptspeicher empfehlen wir unabhängig vom Hauptprozessor Speichermodule von Infineon (rund 40 Euro) oder Samsung (55 Euro).



Athlon XP 2600+ (PROZESSOR)

Hersteller: AMD	Web: www.amd.de
L1-Cache: 128 kByte	L2-Cache: 256 kByte
FSB-Takt: 166 MHz DDR	Chipkern: Thoroughbred B
Leistungsv.: 68,3 Watt	Megahertz: 2.083
Fazit: Für alle aktuellen Spiele geeignet	

WERTUNG: - | PREIS: 170,-



Pentium 4 2,53 (PROZESSOR)

Hersteller: Intel	Web: www.intel.de
L1-Cache: Ca. 100 kByte	L2-Cache: 512 kByte
FSB-Takt: 133 MHz QDR	Chipkern: Northwood
Leistungsv.: 59,3 Watt	Megahertz: 2.533
Fazit: Für alle aktuellen Spiele geeignet	

WERTUNG: - | PREIS: 220,-

K7N2 Delta-L (MAINBOARD)

Hersteller: MSI	Chipsatz: Nforce2
AGP/PCI: 8X/5	FSB: 100-200 MHz
Speicher: Bis PC400	Extras: LAN
Unterst. CPUs: Alle akt. AMD inkl. FSB200-CPUs	
Fazit: Topaktuelles, günstiges FSB200-Board	

WERTUNG: 1,5 | PREIS: 99,-



P4PE (MAINBOARD)

Hersteller: Asus	Chipsatz: i845PE
AGP/PCI: 4X/6	FSB: 100-133 MHz
Speicher: Bis PC333	Extras: LAN
Unterst. CPUs: Alle Pentium-4-FSB133-CPUs	
Fazit: Das Warten auf Springdale-Boards lohnt	

WERTUNG: 1,6 | PREIS: 130,-



PC2700 (SPEICHER)

Hersteller: Infineon	Größe: 256 MByte
Taktfrequenz: 133 MHz	CAS-Latenz: CL2,5
Bauform: Single-sided	
Chiporganisation: 8x256 MBit	
Fazit: Solider Speicher mit Übertaktungspotenzial	

WERTUNG: 1,6 | PREIS: 40,-



PC3200 (SPEICHER)

Hersteller: Samsung	Größe: 256 MByte
Taktfrequenz: 200 MHz	CAS-Latenz: CL3
Bauform: Single-sided	
Chiporganisation: 8x256 MBit	
Fazit: Preiswerter High-End-Speicher	

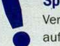
WERTUNG: 1,8 | PREIS: 55,-



SPAR-TRICKS



Meiden Sie High-End-Prozessoren!
Zahlen Sie nie mehr als 300 Euro für einen Prozessor. High-End-Chips sind völlig überteuert.



Finger weg von Billig-CPUs
Sparen Sie nicht am falschen Ende: Celeron und Duron bringen für aktuelle Spiele zu wenig Leistung. Besser mehr Geld in Mittelklasse-Prozessoren investieren.

Sparen durch Ausstattung
Verzichten Sie beim Mainboard auf Features wie Serial ATA, RAID oder Firewire, wenn Sie die Schnittstellen nicht unbedingt benötigen.



Router, Funk- und Stromnetzwerke



Microlink DLAN USB (NETZWERK)

Hersteller: Devolo	Anschluss: USB
Bandbreite (brutto): 14 MBit/s	
Sicherheit: 56-Bit-DES-Verschlüsselung	
Kabel: USB; 1,7 m	Spieltauglichkeit: Sehr gut
Fazit: Gutes Stromnetzwerk zum günstigen Preis	

WERTUNG: 2,2 | PREIS: 99,-



Easyhome Net USB (NETZWERK)

Hersteller: Deneg	Anschluss: USB
Bandbreite (brutto): 14 MBit/s	
Sicherheit: 56-Bit-DES-Verschlüsselung	
Kabel: USB; 1,7 Meter	Spieltauglichkeit: Sehr gut
Fazit: Etwas langsamer als das Devolo-Gerät	

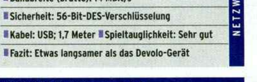
WERTUNG: 2,3 | PREIS: 99,-



WUSB11 WLAN USB-Adapter (NETZWERK)

Hersteller: Linksys	Anschluss: USB 1.1
Bandbr.: 11 MBit/s	Frequenz: 2.412 - 2.472 GHz
Sicherheit: 128 Bit WEB	Antenne: 7 cm
Kabellänge: 2 m	Garantie: 12 Monate
Fazit: Dank USB sehr flexibel einsetzbar	

WERTUNG: 1,6 | PREIS: 89,-





BEFW11S4 WLAN Access Point (NETZWERK)

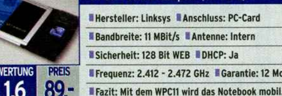
Hersteller: Linksys	Anzahl RJ45: 4	
Zubehör: 2x Patchkabel	Switch: Ja	DHCP: Ja
Sicherheit: MAC-Filter, 128 Bit WEB		
DSL-Modem: Nein	Garantie: 12 Monate	
Fazit: Nicht mehr der schnellste, aber günstig		

WERTUNG: 1,6 | PREIS: 169,-

CAS-3040 DSL-Router (NETZWERK)

Hersteller: Fiberline Networks	DHCP: Ja
Bandbreite: 11 MBit/s	Switch: Ja
Sicherheit: MAC-Filter	Anzahl RJ45: 4
Zubehör: Patchkabel	Garantie: 24 Monate
Fazit: Preiswerter und zuverlässiger Router	

WERTUNG: 1,7 | PREIS: 69,-



WPC11 PCMCIA-Adapter (PC-Card) (NETZWERK)

Hersteller: Linksys	Anschluss: PC-Card
Bandbreite: 11 MBit/s	Antenne: Intern
Sicherheit: 128 Bit WEB	DHCP: Ja
Frequenz: 2.412 - 2.472 GHz	Garantie: 12 Monate
Fazit: Mit dem WPC11 wird das Notebook mobil.	

WERTUNG: 1,6 | PREIS: 89,-

SPAR-TRICKS

11 MBit/s reichen meistens aus
Die nagelneue Funknetzwerk-Technik mit 54 MBit/s Bandbreite hat die Preise für ältere 11-MBit-Geräte sinken lassen. Da 11 MBit/s für Internet und Spiele ausreichen, sollten Sie hier zugreifen.



Kaufen Sie ein RJ45-Stromnetzwerk
Die dauerhafte Übertragungsleistung und die Kompatibilität zu anderen Powernet-Geräten (Netzwerk per Steckdose) sind bei USB-Adaptern schlechter. Greifen Sie deshalb besser zu einem Stromnetzwerk-Adapter mit RJ45-Anschluss.



Grafikkarten und Monitore

Besonders viel Grafikkarte fürs Geld bekommen Sie beispielsweise bei der Sapphire Atlantis Radeon 9100 (ab 80 Euro mit 64, ab 100 Euro mit 128 MByte). Anders als viele Einsteiger-Karten beherrscht diese nämlich DirectX-8-Grafikeffekte. Etwas teurer sind Auslaufmodelle mit Nvidias Geforce4 Ti-4200 (64-MByte-Varianten für 130 Euro: Chaintech A-GX20, Sparkle SP7228 Pure). Dafür schlagen Sie in der Standard-Einstellung sogar die neuen Geforce-FX-5200/-5600-Beschleuniger. Knapp 200 verlangt Connect 3D für seine Radeon 9500 Pro (www.mb-it.de) – eine Karte mit dem gleichnamigen Chip, dafür ohne Softwarepaket, bietet Sapphire für 220 Euro an (www.alternate.de). Der günstigste TFT-Monitor kostet zurzeit 289 Euro und setzt auf ein 15-Zoll-Display: Der Highscreen HS 567 erreicht aber nur eine Reaktionszeit von 32 Millisekunden. Für Action-Fans besser geeignet ist Adis Microscan A715, ein 17-Zoll-TFT für 499 Euro. Mit 22 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit ist er auch Ego-Shooter-tauglich. Bei den Röhrenmonitoren fahren Sie am günstigsten mit dem 17-Zöller AOC 7KLR, schließlich kostet er lediglich 165 Euro. Mehr Sichtfläche sowie sehr gute Farbbrillanz und Bildschärfe bietet der 19-Zöller Philips 109B40, Kostenpunkt: 299 Euro.

Atlantis Radeon 9100 (GRAFIKKARTE)

- Hersteller: Sapphire ▪ Chip: Radeon 9100
- RAM: 64 MByte ▪ Anschlüsse: TV-Out, DVI-I
- Kühlung: Lüfter, Pad ▪ Takt: 250/460 MHz
- Zusatzausstattung: Composite-/S-Videokabel
- Fazit: Gute Einsteigerkarte für wenig Geld

WERTUNG 3,3 | PREIS 80,-



A-GX20 (GRAFIKKARTE)

- Hersteller: Chaintech ▪ Chip: Geforce Ti-4200
- RAM: 64 MByte ▪ Anschlüsse: TV-Out, DVI-I
- Kühlung: Lüfter, Paste ▪ Takt: 250/513 MHz
- Zusatzausstattung: S-Videokabel, WinDVD
- Fazit: Starke Spieleleistung im Standardmodus

WERTUNG 2,5 | PREIS 130,-



7KLR (MONITOR)

- Hersteller: AOC ▪ Bildschärfe: Befriedigend
- Farbbrillanz: Gut ▪ Anschlüsse: D-Sub (fest)
- OSD: Sehr gut ▪ Horiz.-freq.: 30-95 kHz
- Geometrie: Gut ▪ Konvergenz: Gut
- Fazit: Flachmann mit günstigem Preis

WERTUNG 2,0 | PREIS 165,-



109B40 (MONITOR)

- Hersteller: Philips ▪ Bildschärfe: Sehr gut
- Farbbrillanz: Sehr gut ▪ Anschlüsse: D-Sub (fest)
- OSD: Gut ▪ Horiz.-freq.: 30-97 kHz
- Geometrie: Gut ▪ Konvergenz: Gut
- Fazit: Flach, brillant – einfach gut

WERTUNG 1,7 | PREIS 299,-

Highscreen HS 567 (15 Zoll) (LCD-MONITOR)

- Hersteller: Vobis ▪ Bildschärfe: Gut
- Helligkeitsverteilung: Befried. ▪ Anschluss: D-Sub (fest)
- OSD: Befr. ▪ Max. Auflösung: 1.024x768
- Farbbrillanz: Gut ▪ Reaktionszeit: 34 ms
- Fazit: Sehr preiswertes LCD für Einsteiger

WERTUNG 2,2 | PREIS 289,-



Microscan A715 (17 Zoll) (LCD-MONITOR)

- Hersteller: Adi ▪ Bildschärfe: Sehr gut
- Helligkeitsverteilung: Sehr gut ▪ Anschluss: DVI, D-Sub
- OSD: Befr. ▪ Max. Auflösung: 1.280x1.024
- Farbbrillanz: Sehr gut ▪ Reaktionszeit: 22 ms
- Fazit: Günstiges LCD für Zocker

WERTUNG 1,8 | PREIS 449,-



SPAR-TRICKS

Grafikkarten: Bulk spart Geld
Grafikkarten in der „Bulk"-Version besitzen kein Softwarepaket und sind deshalb günstiger. Oft bekommen Sie aber die gleiche Hardware – das sollte Ihnen der Händler aber bestätigen.

Kontrast-Booster uninteressant
Die High-Brightness-Technik (oder High-Contrast) lohnt sich nur für Filme oder Fernsehen. Verzichten Sie darauf und sparen.

TFT immer ohne Lautsprecher
Die schwachen Lautsprecher sind für Spieler völlig uninteressant, auch die 90-Grad-Drehbarkeit des Panels nutzen die Wenigsten.

Festplatten und DVD-Laufwerke



WD1200JB (FESTPLATTE)

- Hersteller: Western Digital
- Web: www.westerndigital.com
- Größe: 120 GByte ▪ Anschluss: IDE
- Zwischenspeicher (Cache): 8.192 kByte
- Fazit: Super Performance durch viel Cache

WERTUNG 1,9 | PREIS 159,-

Barracuda ATA V (FESTPLATTE)

- Hersteller: Seagate
- Web: www.seagate.de
- Größe: 120 GByte ▪ Anschluss: IDE
- Zwischenspeicher (Cache): 2.048 kByte
- Fazit: Gute und riesige Lagerplatte

WERTUNG 2,1 | PREIS 159,-



Starspeed D16 (DVD-LAUFWERK)

- Hersteller: MSI
- Web: www.westerndigital.com
- Zugriffszeit (Millisekunden): 76/87 ms
- Zwischenspeicher (Cache): 512 kByte
- Fazit: Dank USB sehr flexibel einsetzbar

WERTUNG 1,8 | PREIS 39,-



DM168D (DVD-LAUFWERK)

- Hersteller: CyberDrive
- Web: www.cyberdrive.de
- Zugriffszeit (Millisekunden): 92/83 ms
- Zwischenspeicher (Cache): 512 kByte
- Fazit: Nicht mehr das schnellste, aber günstig

WERTUNG 2,0 | PREIS 44,-

Deskstar 180GXP (FESTPLATTE)

- Hersteller: Hitachi
- Web: www.hgst.com
- Größe: 180 GByte ▪ Anschluss: IDE
- Zwischenspeicher (Cache): 8.192 kByte
- Fazit: Riesiges Datenlager mit guter Performance

WERTUNG 1,8 | PREIS 254,-

SV0412H (FESTPLATTE)

- Hersteller: Samsung
- Web: www.samsung.de
- Größe: 40 GByte ▪ Anschluss: IDE
- Zwischenspeicher (Cache): 2.048 kByte
- Fazit: Älteres Modell mit akzeptabler Leistung

WERTUNG 2,5 | PREIS 79,-

SPAR-TRICKS

Harte Konsequenzen
Wer sich eine Festplatte mit langsamen 5.400 Umdrehungen pro Minute leistet, bremst seinen PC unnötig aus. Greifen Sie unbedingt zu einer 7.200er-Festplatte.

Serial-ATA kommt noch
Noch sind die S-ATA-Festplatten aber nicht zu empfehlen – sie sind durchschnittlich 30 bis 50 Euro teurer als vergleichbare Modelle mit dem gängigen IDE-Anschluss.



CD-ROM ist tot
Ein DVD-Laufwerk kostet 45 bis 50 Euro, ein CD-ROM-Laufwerk rund 30 Euro. Sparen lohnt sich hier also kaum.



frozen-silicon.de

phone: 0800-0-FROZEN freecall

0800-0-376936 Mo-Fr 10:00-17:00 Uhr

Jetzt online bestellen:



__Frozen Silicon - High Performance:__ mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamerzubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwaresites und Computer-Magazinen getestet und geprüft. __Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht.__ Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an. __Wir freuen uns auf Sie!__

That's Case Modding!



LED Light Sticks
Antec Illuminate

Die Antec USB-LightSticks werden einfach über einen Inverter an den USB-Port angeschlossen und sind so in kürzester Zeit betriebsbereit. Mit Hilfe des mitgelieferten Controllers können Sie die LED-Sticks sogar im Takt der Musik aufleuchten lassen. Mit den Leuchtsticks können Sie nicht nur dem Gehäuse farbige Akzente verpassen: auch die Umgebung kann endlich mitbeleuchtet werden.

Antec LED Sticks: EUR 18,90
(mini oder full size, in 4 Farben)



Günstiges Innenlicht.
Lazer LED

Lazer LEDs haben zwar nur entfernt etwas mit einem echten Laserstrahl zu tun, sind aber super dafür geeignet, im und am Gehäuse gezielte Lichtakzente zu setzen. Die Lazer LEDs sind fertig montierte kleine Boxen mit drei superhellen Leuchtdioden, die einfach an das Netzteil angeschlossen werden. EIn Klebestreifen sorgt für Halt und kinderleichte Montage.

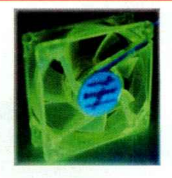
Lazer LEDs: nur EUR 7,90
(in Blau, Grün, Rot, UV und Dreifarbig)



Rundum erleuchtet.
Neon Strings

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, am und um das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

Neon Strings: ab EUR 19,90
in Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow



Lichtempfindlich.
UV Sensitive Fans

Lüfter können schwarz sein und Krach machen. Müssen sie aber nicht. Diese hier sind grün, orange oder blau und zeigen Ihre beste Farbe erst bei der Einstrahlung von UV-Licht. Dazu lüften sie auch noch gut und sogar schön leise. Vor allem im Zusammenhang mit den Lazer LEDs UV oder entsprechenden Kaltkathodenlampen empfehlen wir diese Lüfter an sichtbaren Stellen als I-Tüpfelchen der Beleuchtung.

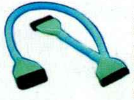
UV Sensitive Fan: EUR 6,90
(in Blau, Grün uhd Orange)



Antec LAN BOY, Aluminium All Iinclusive

Ihr idealer Begleiter auf LAN-Parties: Kompakt, edel, und mobil! Der Antec LAN-Boy sieht nicht nur stylish aus, er hat auch bereits ein Seiten-Window. Das Gehäuse besteht komplett aus edlem Aluminium. Was ihn aber zum mobilen LAN Gehäuse macht, sind die beiliegenden Tragegurte! Und ein SmartBlue Netzteil mit 350 Watt ist auch schon drin ...

Antec LAN BOY mit Tragegurt: nur EUR 119,00



Airflow Kabel, fluoreszierend

Als Beispiel für Dinge die beleuchtet werden können, finden Sie hier einmal fluoreszierende Airflow Kabel. Die sind nicht nur platzsparend bei der Montage von Geräten und bieten besseren Luftfluss als Flachbandkabel, sondern reagieren auf UV Licht mit grünlichem Leuchten und leuchten im Dunkeln noch lange nach.

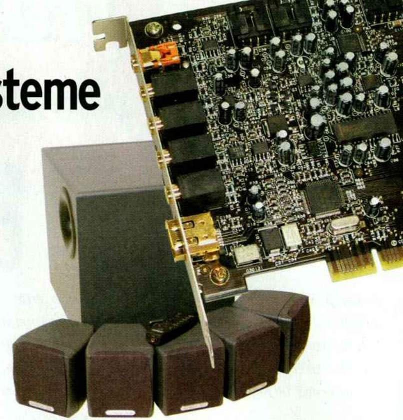
Airflow Kabel fluoreszierend: ab EUR 6,90

Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

Händleranfragen willkommen!

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter www.frozen-silicon.de finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Übertakten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, Mastercard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Wir liefern nach ganz Europa, bitte erfragen Sie die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter www.frozen-silicon.de einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

Frozen Silicon · Nikolaus-Otto-Str. 3 · 30989 Gehrden · Fax: 05108-642020 · info@frozen-silicon.de



Soundkarten und Boxensysteme

Die günstigste Soundlösung heißt zurzeit Onboard-Sound: Fast jede neue Hauptplatine besitzt einen mehr oder weniger ausreichenden Soundchip. Anspruchsvollere Onboard-Soundlösungen wie Nvidias Soundstorm (nur auf einigen Nforce2-Mainboards) sind voll 5.1-fähig und besitzen sogar digitale Anschlüsse. Wenn Sie eine PCI-Steckkarte benötigen, greifen sparsame Spieler zur Terratec Aureon 5.1 Fun Games. Das Paket kostet 69,99 Euro und umfasst neben der Soundkarte noch die Spiele **Splinter Cell**, **Warcraft 3**, **Morrowind** sowie ein Headset. Für zehn Euro mehr bietet Creative im Augenblick seine High-End-Soundkarte Soundblaster Audigy Player an. Sie bietet Spielern die beste Unterstützung von 3D-Sound und liefert sehr gute Klangqualität. Ein gutes Stereo-Boxensystem mit Subwoofer (2.1) hat Logitech mit dem Z-340 (54 Euro, 31 Watt) im Angebot. Im Bereich der 5.1-Systeme ist das Hercules XPS 510 (60 Watt) für 79 Euro ein echtes Schnäppchen, auch wenn es keinen Dolby-Digital-Dekoder besitzt. Im High-End-Bereich kämpfen zwei Systeme um den Preistipp: Logitechs Z-680 THX (Dekoder inklusive, 379 Euro) und Creative MW THX 5.1 550 (ohne Dekoder, 339 Euro) bieten erstklassigen 5.1-Sound und sehr guten Klang.



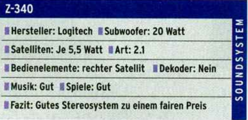
Aureon 5.1 Fun Games — SOUNDKARTE
- Hersteller: Terratec ▪ Chip: CMI-8738-6CH
- Bundle: Splinter Cell, WC 3, Morrowind
- Anschlüsse: 3 Line-Out, Digital-In und -Out
- Spielesound: Befriedigend ▪ Musik/DVD: Gut
- Fazit: Durchschnittliche Karte mit klasse Bundle

WERTUNG 2,2 | PREIS 69,-



SB Audigy — SOUNDKARTE
- Hersteller: Creative ▪ Chip: Audigy
- Bundle: Giants, Audio HQ, Playcenter 3
- Anschlüsse: 3 Line-Out, Digital-Out
- Spielesound: Sehr gut ▪ Musik/DVD: Sehr gut
- Fazit: Sehr gute Karte der letzten SB-Generation

WERTUNG 1,5 | PREIS 79,-



Z-340 — SOUNDSYSTEM
- Hersteller: Logitech ▪ Subwoofer: 20 Watt
- Satelliten: Je 5,5 Watt ▪ Art: 2.1
- Bedienelemente: rechter Satellit ▪ Dekoder: Nein
- Musik: Gut ▪ Spiele: Gut
- Fazit: Gutes Stereosystem zu einem fairen Preis

WERTUNG 2,2 | PREIS 54,-



XPS 510 — SOUNDSYSTEM
- Hersteller: Logitech ▪ Subwoofer: 20 Watt
- Satelliten: Je 8 Watt ▪ Art: 5.1
- Bedienelemente: Am Subwoofer ▪ Dekoder: Nein
- Musik/DVD: Gut ▪ Spiele: Gut
- Fazit: Optimales Einsteigersystem in die 5.1-Welt

WERTUNG 2,1 | PREIS 79,-



MW THX 5.1 550 — SOUNDSYSTEM
- Hersteller: Creative ▪ Subwoofer.: 150 Watt
- Satelliten: Je 70 Watt ▪ Art: 5.1
- Bedienelemente: Kabelfernbedienung ▪ Dekoder: Nein
- Musik/DVD: Sehr gut ▪ Spiele: Sehr gut
- Fazit: Überragender Klang

WERTUNG 1,5 | PREIS 339,-

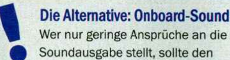


Z-680 — SOUNDSYSTEM
- Hersteller: Logitech ▪ Subwoofer: 185 Watt
- Satelliten: Je 53 Watt ▪ Art: 5.1
- Bedienelemente: IR-Fernbedienung ▪ Dekoder: Ja
- Musik/DVD: Sehr gut ▪ Spiele: Sehr gut
- Fazit: Hochwertiger Alleskönner

WERTUNG 1,4 | PREIS 379,-



SPAR-TRICKS



Die Alternative: Onboard-Sound
Wer nur geringe Ansprüche an die Soundausgabe stellt, sollte den Onboard-Sound des Mainboards nutzen – billiger geht es nicht. Nachteil: Oft werden keine 3D-Soundstandards unterstützt.

Greifen Sie zu alten Platinen
Bei Soundkarten schreitet die Entwicklung sehr träge voran. Ältere Platinen leisten oft das Gleiche wie teure, aktuelle Klanggeber.

Händler abklappern
Lautsprecherpreise fallen recht schnell – hier können Sie viel Geld sparen, indem Sie die Preise von Vorgängermodellen vergleichen.

Eingabegeräte und PC-Zubehör



Multimedia Keyboard — TASTATUR
- Hersteller: Logitech ▪ Web: www.logitech.de
- Anschlag: Weich, sehr angenehm
- Anschluss: PS/2
- Zusatztasten: 17 + Softwarekonfiguration
- Fazit: Sehr gute Verarbeitung, empfehlenswert

WERTUNG 1,9 | PREIS 34,-



Power Office Keyboard XP — TASTATUR
- Hersteller: Typhoon ▪ Web: www.typhoon.de
- Anschlag: Hart
- Anschluss: PS/2
- Zusatztasten: 33 + Steuerkreuz und Software
- Fazit: Alles drin, alles dran – das Flaggschiff

WERTUNG 1,9 | PREIS 30,-



MX 500 Optical Mouse — MAUS
- Hersteller: Logitech ▪ Web: www.logitech.de
- Tasten: 8 + Scrollrad
- Abtastung (dpi): Optisch (800)
- Anschlüsse: PS/2, USB
- Fazit: Der verkabelte Bruder der MX 700; sehr gut

WERTUNG 1,8 | PREIS 49,-



Intellimouse Explorer — MAUS
- Hersteller: Microsoft ▪ Web: www.microsoft.de
- Tasten: 5 + Scrollrad
- Abtastung (dpi): Optisch (800)
- Anschlüsse: PS/2, USB
- Fazit: Robuste Maus mit guter Auflösung

WERTUNG 1,8 | PREIS 39,-

Force Feedback GT — LENKRAD
- Hersteller: Thustmaster ▪ Web: www.thrustmaster.de
- Tasten: 10 ▪ Force Feedback: Ja
- Schaltung: Wippen und Knüppel
- Anschluss/Sonstiges: USB/Pedalerie
- Fazit: Spitzen-Lenkrad für einen niedrigen Preis

WERTUNG 1,3 | PREIS 111,-



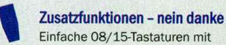
Wingman Formula GP — LENKRAD
- Hersteller: Logitech ▪ Web: www.logitech.de
- Tasten: 4 ▪ Force Feedback: Nein
- Schaltung: Wippen
- Anschluss/Sonstiges: USB/Pedalerie
- Fazit: Einsteiger-Lenkrad ohne Kraftverstärkung

WERTUNG 1,7 | PREIS 44,-

SPAR-TRICKS

Sparen Sie sich Force Feedback
Lenkräder, Joysticks und sogar Mäuse mit Rüttelfunktionen sind wesentlich teurer als die Geräte ohne Kraftverstärkung.

Tasten-Wahn
Überlegen Sie sich, wie viele Maustasten Sie auch gebrauchen. Eine Acht-Tasten-Maus ist nicht besonders sinnvoll, wenn nur vier tatsächlich genutzt werden.



Zusatzfunktionen – nein danke
Einfache 08/15-Tastaturen mit USB- oder PS/2-Anschluss gibt es beim Fachhändler oft für unter 15 Euro. Wenn Sie keine Multimedia-Tasten benötigen, greifen Sie zu.



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Knauserige Spieler greifen nicht unbedingt mehr zu den günstigen DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460), Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder dem 3D-Fliegengewicht Matrox G550. Schneller und nur etwas teurer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/ 9000/9000 Pro, und besonders empfehlenswert: Radeon 9100 (etwa 100 Euro) oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten.

Finger weg von der Matrox Parhelia-512! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von **Doom 3** liebäugelt, der investiert bis zu 450 Euro in eine Grafikplatine mit Radeon-9700-Pro-Chip. Wen die Lautstärke der Kühlung und der extrem hohe Preis nicht stören, der kann sich eine der Geforce-FX-Grafikkarten zulegen. Damit Sie sich im Hardware-Dschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Athlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon XP 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400 und schneller	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX-400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Geforce FX 5800 Ultra						✓	✓	Terratec Mystify 5800 Ultra	Ca. € 630,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4Ti4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9

Neueintrag in diesem Monat

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Tornado Geforce FX 5800	Innovision	Geforce FX 5800	Ca. € 409,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	400/800 MHz (DDR-II)	1,5
AA300 Ultra TD MyVIVO	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,5
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,6
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MByte DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.074,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2400+ (Thoroughbred)	€ 126,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2-L	€ 99,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 76,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 221,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GByte	€ 111,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 69,-	www.listan.de	040-736768600

DER EINSTEIGER-PC € 722,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2000+	€ 85,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 16,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Mainboard	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333-Chipsatz)	€ 60,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 37,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Ati Radeon 9100	€ 74,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 39,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	ST340016A, 40 GByte, 7.200 U/min	€ 84,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.803,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz	€ 679,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Mainboard	Asus P4G8X Deluxe (Granite Bay)	€ 229,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 Corsair	€ 178,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire 9700 Pro Ultimate Edition	€ 440,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GByte	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftek 901, NB-Silent-Pro 350 Watt	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION
Die Völker 2

DEMOS
Colin McRae 3.0
Galactic Civilizations
Heaven & Hell
Moto GP 2
Rise of Nations
The Hulk
Tony Hawk's Pro Skater 4
Tropico 2
Waldmeister Sause

VIDEO-SHOW
Aktuell
E3-Reportage
Die E3-News
◆ 8 Strategie-News ◆ 21 Action-News ◆ 4 Abenteuer-News ◆ 7 Sport-News

Vorschau
E3: Strategie
Battlefield Command ◆ Black & White 2 ◆ Chicago 1930 ◆ Codename Panzers ◆ Die Sims 2 ◆ Homeworld 2 ◆ Lords of Everquest ◆ Lords of the Realms 3 ◆ Rome: Total War ◆ Spellforce ◆ War of the Rings
E3: Action
Call of Duty ◆ Deus Ex 2 ◆ Doom 3 ◆ Elite Force 2 ◆ Far Cry ◆ Half-Life 2 ◆ Halo: Combat Evolved ◆ Rainbow Six 3: Athena Sword ◆ S.T.A.L.K.E.R. ◆ Söldner ◆ Thief 3 ◆ Tomb Raider: Angel of Darkness ◆ Trinity
E3: Abenteuer
Baphomets Fluch 3 ◆ Dragon Empires ◆ Everquest 2 ◆ Full Throttle 2 ◆ Matrix Online ◆ Middleearth Online ◆ Sam & Max 2 ◆ Star Wars Galaxies ◆ Vampire: Bloodlines ◆ World of Warcraft
E3: Sport
FIFA 2004 ◆ NBA Live 2004 ◆ NHL 2004

Interaktiver Test
GTA Vice City
Enter the Matrix

Test kompakt
American Conquest Fight Back
Colin McRae Rally 3
Day of Defeat
F1 Challenge 99-02
G.I. Combat
Moto GP 2
Next Generation Tennis
Pure Pinball
Rise of Nations
Robocop
Will Rock

Video-Trailer
Homeworld 2
Kurzfilm: Dronez
Kurzfilm: Bokksakk
Prince of Persia
Psychotoxic
Republic
The Matrix Online
Thief 3
Tron 2.0

AKTUELLE PATCHES
DTM Race Driver v1.20 (d)
Enter the Matrix v1.52 (int)
GTA Vice City v1.1 (d)
Mafia v1.1 (dt.)
Master of Orion 3 Datapatch #2
Praetorians v1.04 (int)
Red Faction 2 v1.01 (int)
Restaurant Empire v1.14 (d)
SimCity 4 v1.0.272.0 (eu)
Unreal 2: The Awakening v1403 (d)
Age of Mythology v1.05 (e)
Arx Fatalis v1.17 (d)
Delta Force: Black Hawk Down v1.2.1 (e)
Divine Divinity v2.0 (dt.)
Far West v1.01 (d)
Far West Win9x Update 1 (d)
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 1.01 (d)
Mechwarrior 4 Mercenaries Point Release 1
Metal Gear Solid: Substance v1.01 (e)
New World Order v1.41 von v1.0 (e)
Rainbow Six Raven Shield v1.2 von v1.0 (d)
Splinter Cell 1.2b (eu)
Team Factor v1.25 von 1.0
Unreal 2: The Awakening v1403 (int)
Unreal Tournament 2003 v2225 (int)

TREIBER
Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.2 (7.84)
Ati Control Panels 6.14.10.4029
Nvidia Detonator FX - 44.03 - Windows 95_98_ME
Leadtek Riva TNT - Geforce FX Treiber 43.45 (30410)
Nvidia Nforce Treiberpaket 2.03 WinMe (e)
Nvidia Nforce2 Audio-Treiber 29.38 WHQL WinMe (e)

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.2 (7.84)
Ati Control Panels 6.14.10.4029
Nvidia Detonator FX - 44.03 - Windows XP_2000
Nvidia Nforce Treiberpaket 2.03 WinXP (e)
Nvidia Nforce2 Audio-Treiber 29.38 WHQL Win2k (e)
Nvidia Nforce2 Audio-Treiber 29.38 WHQL WinXP (e)

Alle Systeme:
Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers) 09_05_2003
AVM Fritz! Card DSL Treiber 1.03.06
Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack
Logitech Gaming Software 4.25 (d)
Microsoft IntelliType Pro 2.2
VIA Audio-Treiber 3.50c
VIA Hyperion 4in1 v4.46
VIA USB 2.0 Treiber 2.54

SPECIALS & TOOLS:
3D-Analyze 2.16a
3DMark03 Patch auf 320
Acrobat
Asus Smartdoctor 2.7
Blitzkrieg Editor
Blitzkrieg Mappack
Detonator Unlock
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
Driver Cleaner 1.31
GTA Vice City Mod
PDF DVD Inlay
RefreshForce 1.1
Rivatuner 2.0 RC 12.3
RivaTuner RC 12.4
Rtool 0.9.9.5
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

DVD&CD

TOP-DEMO | RISE OF NATIONS

Die Demo von Microsofts Mix aus Echtzeit-Strategie und **Civilization** hat einen fast unbegrenzten Wiederspielwert, denn dank Skirmish-Modus, vier wählbaren Völkern und drei Karten lassen sich immer neue Schlachten generieren – selbst für den Multiplayer-Modus. Spielen Sie am besten die Tutorialmission, um einen Einblick in die komplexe Spielwelt von **Rise of Nations** zu bekommen.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	325 MByte

DVD&CD

TOP-DEMO | COLIN MCRAE RALLY 3

In dieser Einzelspieler-Demo können Sie mit McRaes Ford Focus in die ersten Etappen (Stages) der Rallyes in England, Japan und Schweden reinschnuppern und ausprobieren, ob Sie mit der direkten, empfindlichen Steuerung zurechtkommen. Übrigens: In der Cockpit-Perspektive dürfen Sie im regnerischen Japan und im verschneiten Schweden besonders aufwendige Wetter-Effekte bestaunen.



Spielsteuerung	
Taste	Aktion
↑, ↓, ←, →	Gas, Bremse, links lenken, rechts lenken
A, Y	Hochschalten, Runterschalten
␣	Handbremse
C	Kameraperspektive ändern
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	150 MByte



DVD&CD

HEAVEN & HELL

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse tobt auch in **Heaven & Hell** von CDV. Als Gott einer der beiden Parteien treten Sie im Duell an – gewonnen hat, wer nach einer bestimmten Zeit die größere Zahl gläubiger Anhänger aufweisen kann. Das witzig gemachte Aufbau-Strategiespiel unterhält dank des eher simplen Basisaufbaus und Ressourcenmanagements auch Genre-Neulinge, ohne zu frustrieren.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
🖱	Auswählen, Befehl geben
🖱	Selektion aufheben
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	270 MByte



DVD

THE HULK

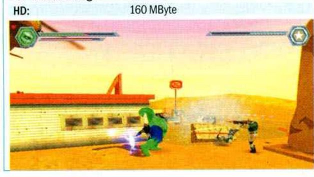
Am 3. Juli feiert Bruce Banner sein Comeback. Dann verwandelt sich der verunglückte Wissenschaftler auf der Kinoleinwand in den giftgrünen Hulk und haut kräftig auf den Putz. Genau das dürfen Sie mithilfe dieser Demo einen Level lang ausprobieren. An einer Tankstelle schlagen Sie sich mit Soldaten und Panzern herum, werfen mit Autos um sich und zerbröseln alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W, S, A, D	Nach vorne, hinten, links, rechts
0 (Num), 4 (Num)	Ziel auswählen, schlagen
6 (Num), 8 (Num)	Aktion/greifen, Radioaktive Strahlung

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	160 MByte



DVD

GALACTIC CIVILIZATIONS

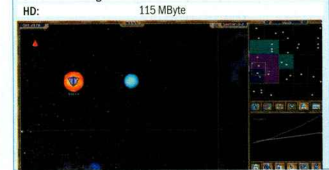
Galactic Civilizations ist genau das, wonach es sich anhört: **Civilization** im Weltall. Die Demo gibt Ihnen zwölf Spieljahre – oder 144 Züge – Zeit, Ihr Volk zu Ruhm und Reichtum zu führen. Dazu erforschen Sie mit Ihren Sternenschiffen das Universum, suchen nach neuen Technologien, besiedeln mit Kolonieschiffen neue Welten und errichten dort neue Produktionsstätten. Studieren Sie am besten das mitgelieferte Handbuch, um einen tieferen Einblick in die komplexen Zusammenhänge zu erlangen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	115 MByte



PC GAMES AB-18-EDITION*: DIE DEMOS

EXKLUSIV-DEMO | UNREAL 2

Schlüpfen Sie in den Kampfanzug von John Dalton und bestaunen Sie einen kompletten Level lang die prächtige Grafik von **Unreal 2**! Das heißt: falls Sie dazu Zeit finden, denn natürlich will Ihnen in dem Science-Fiction-Shooter die halbe Fauna des Alien-Planeten ans Leder. So lange Sie den Anweisungen des Technikers folgen, der sich regelmäßig per Funk bei Ihnen meldet, und gut zielen, sollten Sie aber mit heiler Haut davonkommen – und die wunderschönen Landschaften begutachten können.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W und S	Nach vorne und hinten laufen
A und D	Nach links und rechts ausweichen
Strg, Leertaste	Ducken und springen
Enter	Benutzen
Mausrad	Waffenwahl



SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	275 MByte



TOP-DEMO | RTCW ENEMY TERRITORY

Der Multiplayer-Maptest zum **Return to Castle Wolfenstein**-Add-on **Enemy Territory** schickt Sie als Soldat der Alliierten oder Achsenmächte durch eine Mini-Kampagne mit Stationen. Aufseiten der Amerikaner müssen Sie ein gegnerisches Treibstofflager zerstören, die Deutschen sollen genau das verhindern. Sie können in unterschiedliche Rollen wie Pionier, Sanitäter oder Kommandant schlüpfen und Ihre Waffen frei wählen. Hinweis: Um an Internet-Matches teilnehmen zu können, muss Punkbuster aktiviert werden (im Serverbrowser).

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W und S	Nach vorne und hinten laufen
A und D	Nach links und rechts ausweichen
Strg, Leertaste	Ducken und springen
F	Benutzen
Mausrad	Waffenwahl

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	106 MByte, 500 MByte Auslagerungsdatei



TOP-DEMO | ELITE FORCE 2

Wirklich für Elitekämpfer ist die Demo von **Star Trek Elite Force 2** – der Schwierigkeitsgrad fordert selbst Profis. Dafür ist der zwei Missionen umfassende Einsatz auf der alienverseuchten Raumstation USS Dallas umso abwechslungsreicher. Wer sich bis zum Ende durchkämpft, löst Logikpuzzles, ringt Seite an Seite mit Verbündeten und toastet riesige Gegnermengen mit Phaser und Plasmaflinte.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	129 MByte

VIETCONG

Nach der Mehrspielerdemo können Sie nun auch den Solo-Modus von **Vietcong** ausprobieren. Nachdem Ihr Hubschrauber über dem Dschungel abgeschossen wurde, müssen Sie sich zu den eigenen Linien durchschlagen – mitten durch feindliches Gebiet. Tipp: Folgen Sie Ihrem Späher (Pointman), indem Sie ihn per Enter-Taste auffordern, den Weg auszukundschaften.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	116 MByte

NOLF 2 MULTIPLAYER

Zwei unterschiedliche Karten enthält die Multiplayer-Demo zu **No One Lives Forever 2**, auf denen sich bis zu 16 Spieler austoben dürfen. Sie können entweder Ihren eigenen Server für ein Spielchen via LAN oder Internet einrichten oder an bestehenden Matches teilnehmen. Es sind zwar in der Regel nur wenige Spielplätze geöffnet, aber dafür machen die Deathmatches umso mehr Spaß.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	282 MByte

*Erhältlich im Abo (siehe Seite 100) oder im Ausland

VOLLVERSION AUF CD & DVD

Die Völker 2

Zugehörige Seriennummern und Handbuch-Daten finden Sie auf CD & DVD.

Drei verschiedene Völker leben auf dem Planeten Lukkat: Die blauen Pimmons, die verführerischen Amazonen sowie die mysteriösen Sajikis. Jedes Volk hat seine Eigenschaften, Charakterzüge und Stammesstrukturen. Wählen Sie Ihr Volk aus und bauen Sie mit ihm gemeinsam einen funktionierenden Staat auf!

TOP-9-DEMOS

PLATZ	
1	Colin McRae Rally 3
2	Rise of Nations
3	Tropico 2
4	Tony Hawk's Pro Skater 4
5	Heaven & Hell
6	The Hulk
7	Moto GP 2
8	Galactic Civilizations
9	Waldmeister Sause



TOP-DEMO | TROPICO 2

DVD & CD

Nach der englischsprachigen Beta-Demo, die Sie bereits in PC Games 04/03 exklusiv spielen konnten, gibt es nun die endgültige deutsche Demo zum Aufbau-Strategiespiel von Take 2. Als Piratenkönig haben Sie die Aufgabe, Ihrer Truppe zu Reichtum und Glück zu verhelfen. Während die Seeräuber auf große Fahrt gehen, schuften Gefangene auf den Feldern und in den Brauereien. Mit neuem Spiel-Szenario.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 733, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	200 MByte

WALDMEISTER SAUSE

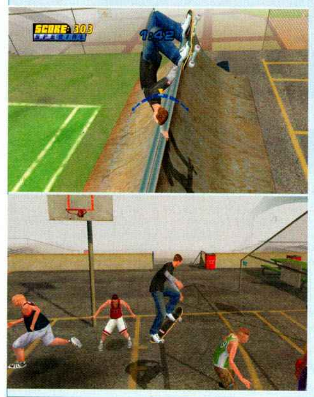
DVD & CD

Waldmeister Sause räumt sein Revier auf – das bedeutet Ende der Schonzeit für Wildschweine, Maulwürfe, Hasen, Wachteln, Enten und andere Waldbewohner. Der leicht aufgebohrte **Moorhuhn**-Klon spielt sich beinahe exakt wie die Vorlage. In der XXL-Ausführung (für ca. 15 Euro) gibt es zusätzlich weitere Landschaften und Waffen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
[linke Maustaste]	Auswählen, Befehl geben
[rechte Maustaste]	Selektion aufheben
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	12 MByte

TOP-DEMO | TONY HAWK'S PRO SKATER 4

DVD & CD



Der König der Knochenbrüche ist zurück. In unserer Demo zu **Tony Hawk's Pro Skater 4** dürfen Sie sich im College-Level austoben. Im Karrieremodus erfüllen Sie mithilfe Ihres Skateboards bestimmte Aufgaben, etwa andere Skater vor patrouillierenden Polizisten zu warnen, während Sie im „Single Session"-Modus innerhalb kurzer Zeit Punkte durch halsbrecherische Tricks sammeln müssen.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
W	Fahren
S	Stoppen
A	Nach links drehen
D	Nach rechts drehen
2 (Num)	Ollie
8 (Num)	Grinden
6 (Num)	Grap
4 (Num)	Kick
7 (Num)	Nollie
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 800, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	200 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Colin McRae Rally 3
Heaven & Hell
Moto GP 2
Rise of Nations
Tony Hawk's Pro Skater 4
Tropico 2
Waldmeister Sause

VIDEOS

AKTUELL
E3-Reportage
VORSCHAU
Strategie: Codename Panzers • Die Sims 2 • Rome: Total War • Black & White 2 • Lords of Everquest • War of the Rings • Spellforce • Chicago 1930 • Lords of the Realms 3 • Battlefield Command • Homeworld 2
Action: Call of Duty • Doom 3 • Far Cry • Half-Life 2 • Halo: Combat Evolved • Söldner • Thief 3 • Trinity
Abenteuer: Baphomets Fluch 3 • Dragon Empires • Everquest 2 • Full Throttle 2 • Matrix Online • Sam & Max 2 • Star Wars Galaxies • Vampire: Bloodlines • World of Warcraft
Sport
FIFA 2004 • NHL 2004

TEST KOMPAKT:
11 Spiele dieser Ausgabe im Test

TEST KOMPAKT:
GTA Vice City • Enter the Matrix

PATCHES & TREIBER

DTM Race Driver v1.20 (d)
Enter the Matrix v1.52 (int)
GTA Vice City v1.1 (d)
Mafia v1.1 (dt.)
Master of Orion 3 Datapatch #2
Praetorians v1.04 (int)
Red Faction 2 v1.01 (int)
Restaurant Empire v1.14 (d)
SimCity 4 v1.0.272.0 (eu)
Unreal 2: The Awakening v1403 (d)

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.2 (7.84)
Ati Control Panels 6.14.10.4029
Nvidia Detonator FX – 44.03 – Windows 95_98_ME

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.2 (7.84)
Ati Control Panels 6.14.10.4029
Nvidia Detonator FX – 44.03 – Windows XP_2000

TOOLS & SPECIALS

3DMark03 Patch auf 320
Detonator Unlock
Winzip
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
RefreshForce 1.1
Acrobat Reader 5.1
Driver Cleaner 1.31
3D-Analyze 2.16a
Rivatuner 2.0 RC 12.3
Rivatuner RC 12.4
Asus Smartdoctor 2.7
Rtool 0.9.9.5

MOTO GP 2

DVD & CD

In dieser Einzel- und Mehrspieler-Demo dürfen Sie einen Hauch von WM-Luft schnuppern. Originalstrecken und -fahrer der aktuellen Moto-GP-Saison sind enthalten, allerdings ist in der Demo nur Sepang befahrbar. Aufgrund der etwas gewöhnungsbedürftigen Perspektive und Steuerung sollten Sie etwas Übungszeit mitbringen – es lohnt sich.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
↑, ↓	Gas, Bremse
←	Links lenken/nach links lehnen
→	Rechts lenken/nach rechts lehnen
A, Y	Hochschalten, runterschalten
[Leertaste]	Handbremse
W	Kameraperspektive ändern
D, C	Nach vorn lehnen, zurücklehnen
X, Y	Vorderbremse, Hinterbremse
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 450, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	87 MByte

Umtauschcoupon

Name ______ Vorname ______
Straße, Hausnummer ______
PLZ, Wohnort ______
Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 07/03
- ☐ PCG-Demo-CD-ROM
- ☐ PCG-Video-CD-ROM
- ☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth


DTM
RACE DRIVER



ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Sie lesen gerade die aktuelle Rumpelkammer, Version 2.1 und heute erfahren Sie die Wahrheit darüber, was die Versionsnummern bei Software wirklich bedeuten!

Alles beginnt mit Version 1.00, auch bekannt als „Version oh-oh". Das ist die Version, bei der die Programmierer beten, dass die Funktionen grobe Ähnlichkeiten mit denen aus der Werbung haben. Meist folgen kurz danach die Versionen 1.1 (Killer-Bugs sind gefixt) und 1.2 (es wurden beim Entfernen der Killer-Bugs ein paar kleinere Bugs eingebaut). Die Programmierer wagen sich erst mit Erscheinen von V 2.0 in die Öffentlichkeit. Das ist zwar nicht das, was der Kunde erwartet, aber man erkennt, dass sie daran arbeiten. Die 2.1 ist die Version, bei der man merkt, dass sie versucht haben, das meiste auch wirklich zu testen. Oft wird dann V 2.2 geliefert, weil einem übereifrigen Journalisten ein übersehener Bug aus der 1.00 aufgefallen ist. 3.0 ist die Ausführung, bei der die Programmierer wirklich glauben, dass der Kunde etwas damit anfangen kann. Danach geschieht lange nichts, bis V 4.0 überraschend ausgeliefert wird. Mehr Features und natürlich hat sich die Größe verdoppelt – Sie brauchen einen schnelleren Prozessor. Unspektakulär schmuggelt man dann 4.1 (nur ein paar ganz kleine Bugs – ehrlich) und 5.0 (eigentlich bräuchte man ein neues Produkt, aber die Geschäftsleitung scheut die Kosten) in die Läden. Sie glauben, damit wären die Versionsnummern vollständig? Warten Sie auf die nächste Ausgabe!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Kreditkarte

Hi Rossi,

letztens hab ich entdeckt, dass man zum Erzeugen eines 3D-Effektes keine 3D-Brille braucht. Es reicht aus, sich mit der halben Monitorfrequenz abwechselnd auf beide Augen zu hauen. Das einzige Problem ist hier, dass meine Frau mich nach 15 Minuten Spielen für Rocky hält. Mal was Ernstes: Warum kann ich ein Abo nicht mit Kreditkarte bezahlen? Ich würde mir dann vielleicht auch ein Abo zulegen.

VIELE GRÜSSE AUS DEM KALTEN NORDEN, KILI

Das war jetzt eine rhetorische Frage, oder? Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand, dessen Hobby es ist, sich stundenlang auf die Augen zu kloppen, während er auf einen Monitor starrt, ernsthaft einen Job hat, bei dem ihm die Bank eine Kreditkarte aushändigen würde. Ich kann mir zwar ebenso wenig vorstellen, dass so jemand eine Frau hat (geschweige denn, wie er sie finden konnte), aber bei diesem Geschlecht ist man bekanntlich ja nie vor Überraschungen sicher. Auch wenn es mir schwer fällt, bei deiner Einleitung ernst zu bleiben, möchte ich betonen, dass Überweisungen mindestens genauso bequem und unkompliziert sind wie Kreditkarten.

Wallpaper

Hallo Rossi,

ich bin schon seit geraumer Zeit im Internet unterwegs. Worauf ich immer wieder treffe, sind Leute, die die Desktophintergründe von mir sehen wollen, zum Beispiel in Foren, Chats. Was ich mich frage: Warum wollen die das? Sind es Leute, die aus dem Desktophintergrund herauslesen können, wann du stirbst, wie du heißt, was du für ein Mensch bist? Oder gibt der Desktophintergrund Auskunft drüber, was du für ein Typ Mensch bist? Da drängt sich mir aber eine Frage auf: Was sind das für Typen Mensch, die gar keinen Hintergrund haben? Vielleicht könntest du deine Antwort in die nächste Ausgabe bringen, denn ich glaube, die Frage beschäftigt jeden PC-User.

MIT GRUSS, STEFAN G.

Solange du jetzt von mir nicht wissen willst, warum die anderen im Chat immer wissen wollen, was du gerade anhast, bin ich beruhigt. Denn zur Beantwortung dieser Frage bräuchten wir eine Rubrik, die wir nicht haben und eigentlich auch gar nicht haben wollen. Die Frage nach deinem Desktop fällt für mich eigentlich in die Kategorie „Unfug". Kennt man dein Wallpaper, kann man höchstens folgern, ob du farbenblind bist und/oder unter totaler Geschmacksverirrung leidest. Ich hege ja eigentlich die Theorie, dass man dich das nur fragt, weil man dich auch mal ansprechen will, um nicht unhöflich zu erscheinen. Versuch doch mal, im Chat nicht ganz so fad und langweilig zu wirken – und schon bald wirst du feststellen, dass es andere Themen gibt.

Dimensionsloch

Hallo Rainer,

nimm mal die aktuelle Ausgabe zur Hand. Die müsste unter deiner Aschenbechersammlung und den alten Kaffeetassen nach Frischluft rufen. Wenn du das gemacht hast – und ich hoffe, dass die Seiten weder verbrannt sind noch voll von Kaffeeflecken verdeckt werden – dann blättere mal auf Seite 79.

Der Kasten rechts in der Mitte mit gut und schlecht. Jetzt solltest du dir mal unter „schlecht" den ersten Absatz zu Gemüte führen. Eindimensionale Texturen? Bitte was? Es sollte wohl zweidimensional heißen was?

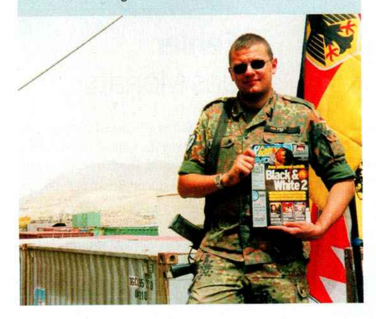
IN EWIGER EHRERBIETUNG: JOHANNES HÜMPFNER

An der von dir beschriebenen Stelle fand ich keineswegs die aktuelle PC Games, sondern meinen Urlaubsantrag von 1997 – diesen jedoch in dem von dir befürchteten Zustand. Aber auch aus dem Gedächtnis kann ich deine Frage beantworten. Nein, es sollte wirklich „eindimensional" heißen. Da die erste Dimension rein hypothetisch zwar existent ist, aber über keinerlei räumliche Ausdehnung verfügt, hat sie der Kollege genannt, um anschaulich zu umschreiben, dass an dieser Stelle rein theoretisch sich eine Textur befinden könnte, aber nicht weiter spektakulär ins Auge fällt. Wir wollten an dieser Stelle kein wissenschaftliches Grundwissen vermitteln, sondern benutzten das Wort „eindimensional" schlicht als volkstümliche und durchaus auch gebräuchliche Umschreibung für fad, mopsig, öd und langweilig.

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Diesmal geht unser Gruß an unsere Jungs vom Bund, die unser Vaterland in kräfte- und nervenzehrenden Auslandseinsätzen sichern. Stellvertretend nimmt ihn Ulrich Frey an, der selbst unter widrigsten Bedingungen unsere Fahne (und die PC Games) hochhält. Uli, wir danken euch! Bei dem Geröllhaufen im Hintergrund handelt es sich übrigens um den Hindukusch.



Die **Lösung**

Hallo!

Ich hab mir Folgendes überlegt. Wieso zieht ihr bei den Spielen, die noch gar nicht erschienen sind, ihr aber schon Komplettlösungen dazu anbietet, nicht ein paar Punkte in der Wertung ab? Ihr nehmt einem ja doch den Spielspaß an den Spielen durch diesen Blödsinn. Früher hat es mindestens ein bis zwei Ausgaben gedauert, bis man eine bekommen hat. Diesmal sind sie schon im Heft, da gibt es das Spiel dazu noch gar nicht zu kaufen.

CHRISTIAN KOMMER

Euch kann man es aber auch nur schwer recht machen. Bringen wir eine Lösung später, passt es euch auch nicht. Wie nun? Welches Schweinderl hättet ihr denn gern? Die Jungs unserer T&T-Abteilung sind ausgesprochen stolz darauf, die Lösungen so früh wie möglich anbieten zu können. Du willst ihnen doch wohl ihr Erfolgserlebnis nicht nehmen, oder? Man könnte ihnen jetzt natürlich mehr Zeit lassen, gelegentlich Urlaub geben und jeden zweiten Tag eine Mittagspause vor 20 Uhr genehmigen. Aber dann werden sie nur übermütig, singen den ganzen Tag schweinische Lieder, bekommen Magenschmerzen von zu viel Kaffee, vernachlässigen ihren Job und geraten unweigerlich ins soziale Abseits. Das alles verhindert die erbarmungslose Führung unseres Herrn Weidhase, der sie zu erstaunlichen Höchstleistungen antreiben kann und ihnen somit beruflichen Erfolg und euch frühzeitig die wichtigen Lösungen garantiert. Wenn es dir zu früh ist, geb ich

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juli?

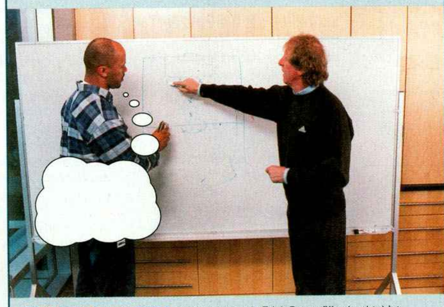


TAKE ME TONIGHT Unser rasender Reporter Dirk Gooding beim Videodreh zu seinem neuesten Smash-Hit im Ascaron-Tonstudio.

Wenn Dieter Bohlen solches Spielermaterial gehabt hätte: PC-Games-Redakteur Dirk Gooding zog beim Vor-Ort-Besuch bei Ascaron in Gütersloh ganz neue Saiten auf. Carsten Benzin aus Rathenow legte dem Gitarrero den passenden Spruch in den Mund und wird dafür mit PC-Spielen förmlich überhäuft. Wenn Sie sich in diesem Jahr ebenfalls keine Sorgen mehr um Ihre Spiele-Versorgung machen möchten, dann machen Sie einfach mit bei unserer neuesten Schnappschuss-Auflage. Am schnellsten geht's übrigens per SMS!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Juni 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WISSEN, WIE GESPIELT WIRD Trainer-Legende Erich Rutemöller (rechts) ist frischgebackener Berater des FIFA-2004-Teams.

MMER **ROSSIS** RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Demo-Verwirrung

Im Kurzinterview zur neuen Ab-18-Ausgabe in der PC Games 06/03 nannte Herr Melzer einige Beispiele für Demoversionen, die nach dem In-Kraft-Treten des neuen Jugendschutzgesetzes nicht ihren Weg auf die Cover-CD/DVD der PC Games gefunden hätten, darunter auch ***Gothic 2****. Dies verwirrt mich insofern, als dass ich bisher dachte, es seien nur Demoversionen von Spielen mit einer Altersfreigabe von „Ab 16" oder höher betroffen,* ***Gothic 2*** *ist jedoch als ein Spiel „Ab 12" ausgewiesen. Handelt es sich hierbei um einen Fehler seitens Herrn Melzer oder liegt der Fehler darin, dass ich die Bestimmungen des neuen Jugendschutzgesetzes missverstanden habe?*

CHRISTOPH WINGES

Die Demo-Genehmigungen sind unabhängig von der USK-Freigabe! Beispiel: **Mafia** wurde mit USK 18 gekennzeichnet. Gäbe es eine Demo, in der man ausschließlich mit einem Auto durch Lost Haven gondeln könnte und keine Waffen einsetzen könnte, würde die Demo selbstverständlich für die Heft-CDs und -DVDs der Kiosk-Ausgabe freigegeben. Umgekehrt kann es aber auch passieren, dass besonders blutige US-Demos von in Deutschland entschärften USK-12-Spielen auf die Ab-18-DVD wandern müssen. Am Ende des Tages kann nur der zuständige Prüfer eine Entscheidung treffen, die dann aber für sämtliche Computerspiele-Magazine verbindlich ist.

Ab 18 nur im Abo?

Gibt es das Heft ausschließlich im Abo oder habt ihr vor, dass es auch am Kiosk zu haben ist?

SERKAN DEMIR

Leider dürfen wir die Ab-18-Version in Deutschland nicht im Einzelhandel anbieten, wohl aber in allen anderen Ländern.

Grenz-Fall

Welche Version wird im „Ausland" verkauft, also zum Beispiel in Österreich? Ich frage deshalb, weil ich nur fünf Kilometer entfernt von der Grenze wohne.

CHRISTIAN BAYER

Außerhalb Deutschlands, also etwa in Österreich, der Schweiz oder in Spanien, wird die unzensierte PC Games verkauft (zu erkennen am entsprechenden Vermerk in der rechten oberen Ecke). Die Abos unserer Leser in diesen Ländern wurden automatisch umgestellt.

Teenager-Probleme

Kann ich mein Abo auch auf „Ab 18" umstellen lassen, wenn ich erst 14 Jahre alt bin? Mein Vater würde es erlauben.

BASTIAN KOHL

Aus rechtlichen Gründen muss der Abo-Empfänger beim Ab-18-Abo (und nur da!) volljährig sein. Tipp: Lassen Sie das Abo einfach auf den Erziehungsberechtigten umstellen – dessen Einverständnis natürlich vorausgesetzt.

Der große Unterschied

Worin bestehen die Unterschiede zwischen der Ab-18-Edition und dem normalen Heft?

SVEN

Das Heft an sich ist in allen Varianten identisch – schließlich berichten wir auch weiterhin ohne Einschränkungen über alle PC-Spiele. Die Unterschiede betreffen allein die DVD: Fast alle Demos zu Taktik- und Ego-Shootern sowie Action-Adventures und einige Rollenspiele dürfen wir nur noch auf der PC Games „Ab 18" anbieten; außerdem können wir nur auf der „Erwachsenen-DVD" sämtliche Videos unzensiert zeigen.

Schneller, als die Polizei erlaubt

Ich habe mein Abo schon am 29. April umgestellt, habe aber noch die „normale" PC Games erhalten. Wie kommt das?

MATTHIAS SCHNEIDER

Weil die Produktionsmengen für Heft und DVD bereits einige Wochen vor dem Erscheinen des Heftes festgelegt werden müssen, sollten die vollständigen Unterlagen inklusive lesbarer Ausweis-Kopie per Mail, Fax oder Post in der ersten Woche eines Monats vorliegen, damit das Ab-18-Abo zur nächsten Ausgabe startet. Das gilt auch für die Umstellung anderer Abo-Varianten (etwa von CD auf DVD).

Alter vor Schönheit

Reicht als Altersnachweis auch eine Kopie meines Führerscheins oder der Immatrikulationsbescheinigung?

GERD M.

Als Altersnachweis können wir nur Kopien des Personalausweises oder Ihres Reisepasses akzeptieren.

Catan im Netz

Auf Seite 21 der aktuellen PC Games habe ich mit Erstaunen gelesen, dass man jetzt ***Catan*** *online spielen kann. Habe das Spiel bereits vor geraumer Zeit gekauft und der Onlineteil funktionierte nie. Wie geht das? Wenn man aus dem Spiel heraus „online" anklickt, dann kommt man nur auf die Ravensburger-Webseite.*

ALEXANDER BAMBERG

Catan Online ist ein völlig eigenständiges, allerdings kostenpflichtiges Angebot von T-Online; die drei Jahre alte Brettspiel-Umsetzung von Ravensburger kann hingegen nur offline gespielt werden. Genaue Informationen finden Sie unter www.catan.de – dort können Sie das Online-Spiel auch eine Woche lang gratis testen, ehe die Monatsgebühr von rund fünf Euro fällig wird.

Wenn der Hammer fällt

Kann man über Ebay weiterhin gebrauchte Spiele verkaufen, die zum Beispiel eine Alterbeschränkung „Ab 16 Jahre" haben? In eurem Guide aus Ausgabe 05/03 steht nur etwas über die 18er-Spiele. Und dürften selbst diese 18er-Spiele nicht doch über Ebay verkauft werden? Das JuSchG verbietet dies, weil man den Handelspartner nicht überprüfen kann, weil dieser einem nicht gegenüber ist. Ich bin aber der Meinung, dass dies doch geht, da man sich bei Ebay erst anmelden kann, wenn man mindestens ein Alter von 18 Jahren erreicht hat.

PETER ELKENKAMP

Auch, wenn sich Ebay zu diesem Thema noch nicht dezidiert geäußert hat, so wird man nach unseren Recherchen auch weiterhin USK-geprüfte Spiele online anbieten können – auch mit „Ab 16"- oder „Ab 18"-Einstufung.

dir einen tollen Tipp: einfach aufheben und bei Bedarf lesen. Bei **Freelancer** konnten wir nix dafür – das wurde von Microsoft zweimal verschoben und ist jetzt erst Ende Mai erschienen.

Fehler des Monats

Na, da bin ich ja mal gespannt, ob ich den Fehler des Monats entdeckt habe. Auf Seite 8 der letzten Ausgabe verweist ihr auf das ***Tomb Raider****-Gewinnspiel auf Seite 16. Das Ganze ist aber auf Seite 13. So, jetzt sag nicht, Laras Oberweite wäre an der Seitenverschiebung schuld. Wenn du wieder in Spenderlaune bist, nehme ich einen Preis natürlich an.*

BYE MATTHIAS

Nun ja – es ist Frühling, der Kollege war überarbeitet. Klingt das glaubwürdig? Wie wäre es damit: Die Seitenverschiebung kommt durch einen Parallaxefehler zustande. Wenn man die Zeitschrift genau von oben betrachtet, findet man das Gewinnspiel auch auf der angegebenen Seite. Nein? Wir haben es richtig geschrieben – die Druckerei hat die Zahlen aus purer Boshaftigkeit vertauscht? Du hast eine „Schalt-PC Games" erwischt, die bekanntlich immer drei Seiten weniger hat? Okay – du hast den Druckfehler entdeckt, den wir jeden Monat absichtlich im Heft verstecken, damit ihr es aufmerksamer lest. Wenn du mir deinen Absender mitteilst, werde ich deinen Postboten ärgern, indem ich dir allerlei Plunder schicke.

Preisbeschreibung

Hallo großer Meister Rossi,

ich habe das schon einmal den (übrigens sehr netten) Herrn Wagner gefragt. Er hat mir gesagt, dass ich

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

dich fragen soll. Also: Was kann man alles beim Fehler des Monats gewinnen? Autos? PC-Spiele? Häuser? Oder eine Briefmarke? Bitte lüfte dieses Geheimnis!

FEUERROLLMOPS

Diese Frage ist nicht leicht zu beantworten. Spontan würde ich sagen, dass man beim Fehler des Monats alles Mögliche gewinnen kann, wenn man mal von Autos und Häusern absieht. Bedingung ist, dass es mir auf meinem Schreibtisch im Weg liegt. Natürlich liegt mir bisweilen auch Zeugs im Weg, das besser den Gang zum Mülleimer antreten sollte, aber in den Sedimentsschichten werden auch des Öfteren aktuelle Spiele oder allerlei lustig bunte Hardware gesichtet. Besonders beliebt (bei mir – nicht bei euch!) ist es jedoch immer, wenn ich blind in den Sauh ... äh ... Stapel greife und irgendetwas ziehe, das sich ganz grob nach Schachtel anfühlt. Der junge Mann, welcher sich vor geraumer Zeit am Mittagessen von Justin erfreuen durfte, möge mir verzeihen – ich fand es lustig. Justin (der die Pizza eigentlich noch essen wollte) und der Postbote (der seither nie wieder Pizza isst) offenbar weniger. Merke: Nicht der Preis ist das Aufregende, sondern die Spannung, was es denn nun eigentlich ist. Wenn mir gar nix einfallen mag, gibt es immer eine Rarität aus der Redaktion mit unglaublich hohem Sammlerwert!

An**frage**

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich muss morgen ein Referat über PC-Spiele halten. Könnten Sie mir dazu bitte alle Spiele auflisten und sie beschreiben. Ich kenne mich mit Spielen aus, möchte es aber in meinen Referat genauer wissen. Ich wäre Ihnen sehr dankbar.

WILHELM BALINT

Werter Herr Balint,

wir würden Ihnen da gerne weiterhelfen, aber Ihrer E-Mail konnte ich entnehmen, dass dies ja noch heute geschehen müsste. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass heute die ganze Geschäftsleitung außer Haus ist, um herauszufinden, was mit der PC Games von Jörg S., die auf dem Postweg verschwunden ist, geschah. Die Hardwareredaktion versucht grad, Bernd M. bei seinem Problem mit einem unbekannten Motherboard zu helfen, und die Tipps&Tricks-Jungs helfen jemandem, „Omaha Beach" zu überleben. Natürlich wäre ich ja noch da, zumal ich ja eh nie was zu tun habe, aber die Aufgabenstellung überfordert mich schlicht. Leider kenne ich nur fast alle, aber nicht – wie gefordert – alle Spiele.

Namens**frage**

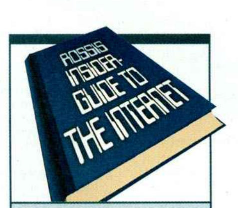
Hi Rossi!

Wie sprecht ihr euch eigentlich untereinander in der Redaktion an? Benutzt ihr da eure Namen, oder irgendwelche Kürzel, die die interne Rangfolge verdeutlichen? Petra wäre dann „Redakteurin 1".

ICH HARRE AUF ANTWORT! D_REAPER

Wir sprechen uns hier an, wie sich alle anderen Menschen auch ansprechen. Petra nennen wir schlicht „Herrin", und Christian „Meister". Der Rest wird einfach mit Vornamen angesprochen, bis auf Dirk, den wir „Redakteursname" nennen und Justin, der hier nur „Allesfresser" heißt.





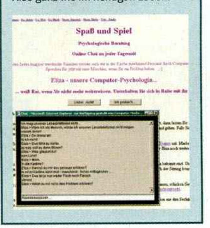
HTTP://LABS.CROMOZONE.BE/PAVLOV/FULL.HTM
Flash-Seiten gibt es wie Sand am Meer, aber diese ist etwas Besonderes. Toll gemacht und zum Brüllen komisch, vor allem für Leute, die keine Hunde mögen.



HTTP://WWW.RACHESHOP.COM/
Ich mache ungern für einen Online-Shop Reklame, aber dieser Shop hat wirklich nichts, das nicht ausgesprochen schwachsinnig wäre, was an sich ja eigentlich bemerkenswert ist. Hier findet ihr garantiert keinen einzigen nützlichen Artikel!



HTTP://BS.CYTY.DE/STJAKOBI/ARCHIV/GAMES/RAT.HTM
Niemand redet mit dir? Keiner hört dir zu? Dir kann geholfen werden! Die Computer-Psychologin Eliza hört dir zu, redet mit dir und hat für jedes deiner Problemchen einen mehr oder weniger bescheuerten Rat. Also ganz wie im richtigen Leben.



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
- Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
- Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
- Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
- Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
- Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiss, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiss
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





Und nun zur Werbung ...

Die PC-Games-Leser verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Abstimmen und gewinnen können Sie auf www.pcgames.de oder per SMS (s. Seite 8).



Platz 1
Revoltec (Listan OHG)

Lars Pankratz, Listan OHG:

*„Die Kampagne ist auf zwei Stufen angelegt. Die gewählte Anzeige ist die erste Stufe und soll mit ihrer ungewöhnlichen Optik sowie dem Slogan auf die Marke Revoltec aufmerksam und neugierig machen, die im Packungs- und Produktdesign ähnliche Elemente wie das Anzeigenlayout enthält. Ich habe mich bei der Gestaltung so genannter Tribal Tattoos bedient, da diese zurzeit sehr in sind, auch und gerade im Bereich der Computerspiele (siehe zum Beispiel **Unreal 2**). Außerdem kann man mit ihren aufgrund ihrer abstrakten und unbegrenzten Formenvielfalt als Gestaltungsgrundlage nahezu alles machen. Die Aussage dieser Anzeige könnte man also am ehesten mit ‚Hey, schaut her, was für einen coolen Look unser neues Produkt hat' umschreiben."*



Platz 2
Indiana Jones
(Electronic Arts)



Platz 3
HULK
(Vivendi Universal Interactive)

INSERENTEN



Juli 1993

Kurioses am Rande

„Golfen ohne Ende" lautete der Titel eines Workshops für Hobby-Golfer, der in PC Games 07/1993 seinen Anfang nahm und einen Einblick in die Geheimnisse von **Links 386 Pro** versprach. Dort wurden nicht nur Fachbegriffe aus der Golfersprache wie Handicap, Eisen oder Bogey erklärt, sondern auch Strategien für die verschiedenen Kurse diskutiert. Ebenfalls im Angebot: Tuning für den Rechner, denn **Links 386** war ein ganz schöner Hardwarefresser.

Test des Monats

Mit **Strike Commander** führte Chris Roberts seine Weltraumoper **Wing Commander** in irdischen Gefilden fort. Zigtausende schlüpften in die Rolle des Anführers der Söldnertruppe Wildcats und lieferten sich mit ihrer F-16 heiße Dogfights gegen russische MiGs und deutsche Tornados. **Strike Commander** brach gleich mehrere Rekorde: Die Hardwareanfoderungen – am besten ein feudaler 486 DX-2 66 – waren für damalige Verhältnisse exorbitant (dafür gab's dann aber auch eine bombastische Grafik) und Entwicklungszeit wie Budget waren gigantisch. Ob jemals ein **Strike Commander 2** das Simulations-Genre wiederbelebt?

Was wurde eigentlich aus ... Mike Singleton?

Der in der Juni-Ausgabe von PC Games 1997 getestete Genremix **Fallen Empire** stammt aus der Feder von Mike Singleton – ein Name, bei dem vor allem ältere Semester andächtig mit der Zunge schnalzen. Denn seine größten Erfolge wie **Lords of Midnight** und **Doomsdark's Revenge** feierte Mike auf so antiken Heimcomputern wie dem Sinclair Spectrum. Nach der erfolgreichen **Midwinter**-Trilogie am Ende der 16-Bit-Ära wurde es still um Mike, mittlerweile ist er wieder im Spielebusiness. Als Programmierer bei The Collective frönt er wieder seiner großen Leidenschaft. Zuletzt hat Mike für Lucas Arts an **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** mitgewirkt.



Hardwaretrends

Noch heißt der Soundkarten-Standard Sound Blaster 2.0, doch langsam hält die Stereo-Version Sound Blaster Pro Einzug in die Zocker-Rechner. Zahlreiche kompatible Nachahmer machen Creative Labs die Marktführerschaft streitig – wie die in PC Games 07/1993 getestete Sound Galaxy NX Pro. Die hat nicht nur bessere Klangqualität, sondern auch einen Controller für die immer populäreren CD-ROM-Laufwerke zu bieten. Creative kontert mit der Sound Blaster 16, die um ein General-Midi-Modul erweitert werden kann.

Die Top-5-Tests

1. **Freddy Pharkas** | Sierra
   Wildwest-Adventure von Larry-Erfinder Al Lowe, fast ebenso humorvoll wie das Original.
2. **Empire Deluxe** | New World Comp.
   Neben **Civilization** das zweite große globale Strategiespiel, allerdings ohne Forschung.
3. **Eye of the Beholder 3** | Westwood
   Am technisch kaum verbesserten dritten Teil der Rollenspielreihe nagte der Zahn der Zeit.
4. **Fallen Empire** | Mirage
   Komplexer 3D-Action-Strategie-Rollenspielmix, der den Spieler zum Friedensstifter machte.
5. **The 7th Guest** | Virgin
   Geniale Render-Welten, wenig Spiel – der CD-ROM-Puzzler spaltete die Gemüter.

Am 2. Juli erscheint die PC Games 8/2003

VORSCHAU

Die Sims 2, Max Payne 2, Deus Ex 2: PC Games blickt hinter die Kulissen der meisterwarteten Fortsetzungen, zeigt bildschirmwarme Screenshots und hakt bei den prominenten Entwicklern nach.

TEST

USC und Voyager-Besatzung erwarten Sie bereits zu Einsätzen auf fremden Planeten: Die Edel-Shooter **Elite Force 2** und **Breed** im Test! Außerdem: Was taugt das **Warcraft 3**-Add-on **Frozen Throne**?

TIPPS

Die lösen den Fall auf jeden Fall: Unsere Tipps-Profis arbeiten an Komplettlösungen zu **Breed, Elite Force 2** und **Rise of Nations**. Außerdem: **GTA Vice City**-Geheimnisse, die nicht jeder kennt.

CD/DVD

Ob es diesmal mit der **World Racing**-Demo klappt? Fest steht: Die spielbaren Demos zu **Breed** und **Elite Force 2** gibt's nur auf der DVD der PC Games Ab-18-Edition – nebst vielen weiteren Überraschungen.









VORAB-INFOS AB 28. JUNI AUF WWW.PCGAMES.DE!